PlayStation

じゅげむBOOKS

YANOMAN GAMES

FEDA 2
WHITE SURGE the PLATOON

公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道

●

じゅげむ編集部 編

FEDA 2
WHITE SURGE the PLATOON

フェーダ2 〜ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン〜

公式ガイドブック

『フェダーイン』最速獲得への道

CONTENTS

ストーリー ………P4〜
システム ………P6〜
戦術 ………P8〜
キャラクター紹介 ………P10〜

攻略の章

セクション1
- バトル1 ………P19
- バトル2 ………P20
- バトル3 ………P21
- バトル4 ………P22

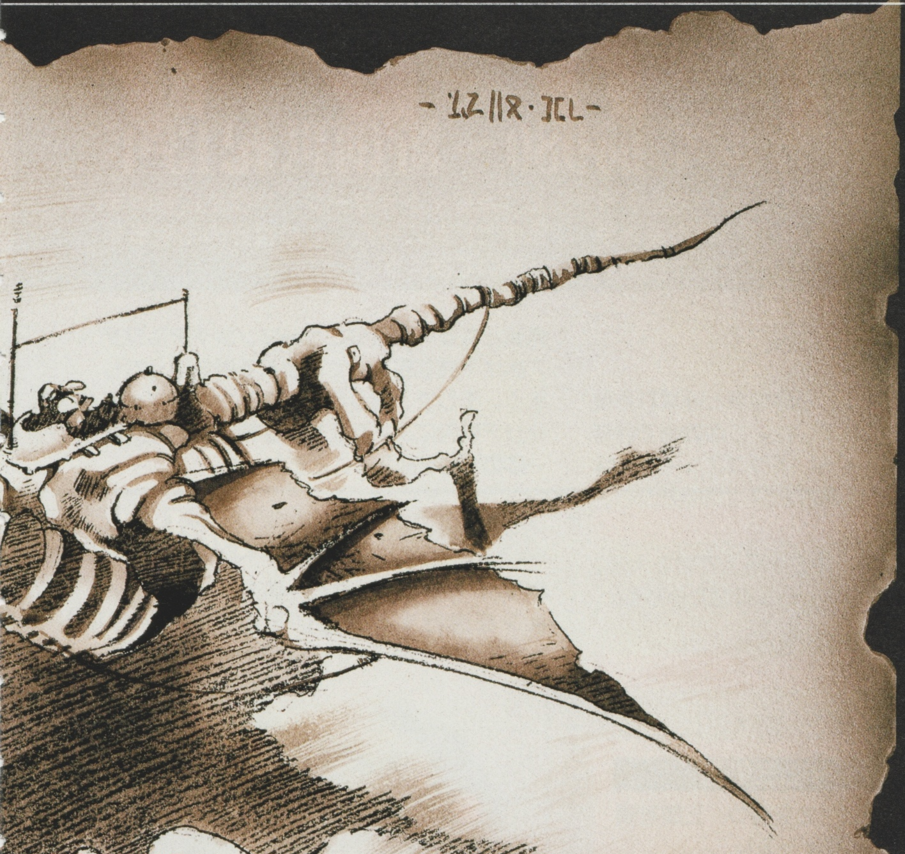
セクション2
- バトル1 ………P24
- バトル2 ………P25
- バトル3 ………P26
- バトル4 ………P27
- バトル5 ………P28
- バトル6 ………P29

セクション3
- バトル1 ………P31
- バトル2 ………P32
- バトル3 ………P33
- バトル4 ………P34
- バトル5 ………P35
- バトル6 ………P36

セクション4
- バトル1 ………P38
- バトル2 ………P39
- バトル3 ………P40
- バトル4 ………P41
- バトル5 ………P42
- バトル6 ………P43

セクション5
- バトル1 ………P45
- バトル2 ………P46
- バトル3 ………P47
- バトル4 ………P48
- バトル5 ………P49

セクション6
- バトル1 ………P51
- バトル2 ………P52
- バトル3 ………P53
- バトル4 ………P54



セクション7

バトル1 ………P56
バトル2 ………P57
バトル3 …P58〜59
バトル4 ………P60
バトル5 ………P61

セクション8

バトル1 ………P63
バトル2 ………P64
バトル3 ………P65
バトル4 ………P66

データファイルの章

兵装データ ……P68〜
敵ユニットデータ ……………………P72〜
アイテムデータ……P76

特別収録

設定資料集 ……P78〜
開発者インタビュー…P84〜
『フェーダ』エピソード小説「遊撃の地平線」…P88〜

STORY

ミルドラス=ガルズ　前980～新創世紀13年

『フェーダ２』の舞台となる、ミルドラス=ガルズ。千年戦争と呼ばれた長き争いから、ゲーム中にプレイヤーが担当する「ホワイト=サージ」が歴史に登場するまでに起こった、この世界の出来事を紐解いてみよう。

千年戦争

かつてこの世界に、千年戦争と呼ばれる長き災いが巻き起こっていた。この戦争で勝者となったグルナレイム、ドラゴニュート族は貴族となり、敗者のヒューマン族やアルシデア族は下賤な民として扱われる道を辿ってしまう。そして、勝者達が建国したバルフォモーリア帝国による全土統一が始まり、世界は一応の平和を迎えることとなった。

①ハーネスエイ

千年戦争末期以降、中立を保っている大国。最終兵器「ダイダロス」の保有国でもある。

②リベル王国

グレナレイム三卿国

帝国と強力な結び付きを持つ、三国を指す。通称「トライフォース」。

③ガーランド

④コペルドーク

⑤マリオット

トライフォース随一の経済力を持つ、超タカ派の国家。

⑥トゴン

⑦シド聖王国

⑧カタロフ共和国連邦

帝国元老院とは太いパイプを持つ、多民族国家。元首はザハルト15世。

ミルドラス=

ホワイト=サージは、与えられたミッションを遂行するため、ミルドラス=ガル

ルクソドール革命

新創世紀元年。帝国からスクーデリア大陸に派遣されたコバルト・アクセレイセス提督は、同大陸の残存ゲリラを掃討するなど、徹底した粛正を行う。だが、そんなやり方に怒りを覚え、上官に対して反乱を起こしたバルフォモーリア軍兵士がいた。

兵士の名はブライアン・ステルバート。彼はバルフォモーリア軍を脱走し、そしてスクーデリアの解放運動に身を投じていく。小さなかがり火でしかなかったこの戦いは、やがて大陸全土を包む炎と化し、ついにはコバルト・アクセレイセスを倒すまでに至る。こうして、スクーデリア大陸はバルフォモーリアから自治権を獲得。そして新創世紀5年、アルカディア共和国が誕生。ここに、ルクソドール革命は終結した。革命を成功させた、ブライアン率いる第3遊撃部隊も解散。兵士達は、それぞれの道を歩き始めた。

新創世紀13年

それから8年……。バルフォモーリア本国ではグルナレイムとドラゴニュートの権力闘争が、そしてアルカディアでも主張の相違によって東西に分裂しようとしていた。そんなあるとき、東アルカディア下院議員リチャード・バルテュークスは、ある戦略的作戦を遂行させるため、「ホワイト=サージ」といういわくつきの部隊を呼び寄せる……。

ガルズ全景

ズを走り抜ける。彼らがゲーム中に進行するルートと訪れる国名を紹介しよう

⑨ビルガンテス公国

ドラゴニュート中心の国家。バルフォモーリアの中にあって自治を主張している。

⑩グスコー王国

ビルガンテス公国の友好国。統治政策は穏やかで、兵力もわずかしか持っていない。

⑪ローダン共和国

⑫ゲディス大陸

3つの自治区に分割された大陸。帝国軍保有の「キラーサテライト」が配備されている。

⑬エルバニア連邦

⑭アルカディア共和国

⑮バルフォモーリア帝国

ホワイト=サージの行軍ルート

マップ上の矢印は、セクションごとの一行の進行ルートを示している。

ア=Section 1～3　エ=Section 6
イ=Section 4　オ=Section 7
ウ=Section 5　カ=Section 8

SYSTEM

ゲームの概要

本作にはキャンプ画面と戦闘マップ画面があり、基本的にこれらが交互に繰り返される形で進行していく。ここでは各画面の役割やそこで出現するコマンド、そして独特のシステムであるOPMなどについて解説しよう。

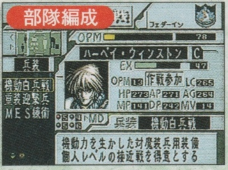
キャンプ画面

作戦目的地への到着、及び帰投に迅速さを求められるホワイト＝サージは、野営することが多い。野営地での出撃準備の様子を表現しているのが、この画面だ。

ヘッドクォーター

簡易司令部。作戦内容の確認や出撃メンバーの決定、そして各自に与えられた兵装の交換などを行うことができる。なお、ここで作戦内容の確認及び出撃メンバーを決定しておかないと、戦闘マップ画面へと向かうことはできない。

⬆作戦のクリア条件などを聞くことができる



⬆兵装により能力が変化。作戦目的に応じて変更する

⬅データの保存もここでできる。出撃前は忘れずに

たき火・兵舎

メンバーの話を聞くことができる場所。大半はグチだが、たまに有益な話も聞ける。

➡次の作戦についての意見を言う場合が多い

出撃チェック

キャンプの出口では、タイタンⅡが出撃チェックを行う。作戦にそぐわない兵装を選んでいる場合などは、出撃許可が下りない。

⬆条件を満たして初めて出撃できる

野戦病院

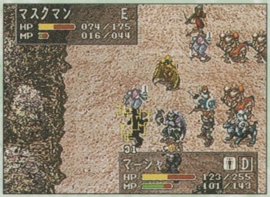
戦闘で行動不能に陥ったメンバーは負傷扱いとなり、ここに収容される。負傷の度合いは5段階あり、回復には1～5日かかる。ちなみに回復するまで部隊を待機させることができるが、軽傷の場合は出撃も可能。ただし、ケガを押して戦闘に参加しているため、本来の能力を発揮できない。

⬅負傷したメンバーと面会して、話をすることも可能

OPMについて

アイテムを倉庫から出したり出撃メンバーを決めたときに減り、ミッションクリア時に増える数値、OPM。これは部隊ポイントというもので、言わば軍から支給される予算。お金ではないのでマイナスになっても構わないが、部隊評価を表す称号に影響が出る。（称号については後述）

⬅OPMは、ミッションクリア後に一定値が支給される

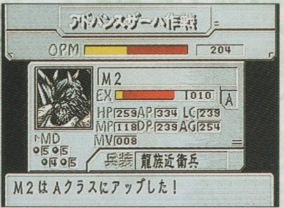


戦闘マップ画面

実際にミッションを遂行するのが、この戦闘マップ画面。敵ユニットと戦い、そしてクリアするまでの流れや、使用できるコマンドなどを紹介しよう。

戦闘システム

戦闘の進行はターン制。敵味方のユニット全員が一度ずつ行動し、終了すると１ターン終了となる。敵味方がほぼ１ユニットずつ行動するが、どのユニットを行動させるかは自由に選ぶことができる。

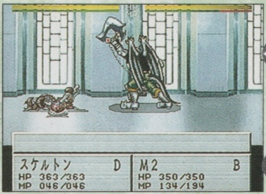


➡クリア後は経験値が入り、一定値以上貯まるとクラスが上がる

基本フロー

●ミッション説明

➡まず最初に、そのマップでの勝利条件が表示される

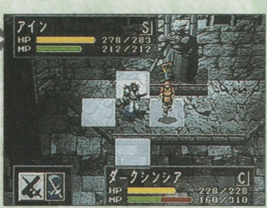


●戦闘開始

⬆各ユニットが行動する。条件を満たすまで、以下繰り返し

●ミッションクリア

➡条件を満たすと戦闘終了。キャンプ画面やイベントに移行



戦闘マップ中で可能な行動

戦闘マップで可能な行動は、大きく分けると６つある。なお各ユニットは、攻撃とアイテムを１ターン内に同時に使えない。どちらか片方だけだ。

●移動
移動力のぶんだけユニットを移動させる。移動範囲も同時に表示。

●攻撃
通常武器や特殊技で、敵ユニットを攻撃もしくは味方を回復。

●アイテム
装備しているアイテムの使用、もしくは隣接しているユニットへの受け渡しを行う。

●待機
ユニットの行動を終了させる。×ボタンによるキャンセルは不可。

●念話球
作戦の確認及び、マップ画面でのデータセーブを実行する。

●撤退
作戦を中断し、そのマップから撤退する。ただし、マップによっては撤退できない。

攻撃の属性とバッドステータス

射程範囲に色がついている攻撃は、属性を持っている。表示色とバッドステータスについて、まとめてみた。

バッドステータス

毒　行動終了後、現在のHPの１/３だけダメージを受ける。

眠り　行動順序が回ってきてもいっさいの行動が不可能になる。

マヒ　通常より約２倍多くダメージを受ける。ダメージを受けると目が覚める。

射程範囲の表示色と属性

表示色	属性
赤	火
青	水
緑	風
茶	土
紫	毒
ピンク	眠り
黄	マヒ

称号について

セクションをクリアすると、OPMの残量やミッションの成功回数などによって、部隊の成績を評価。部隊に与えられる称号が変化する。ちなみに最初はバイパーだが、最高の称号はフェダーイン、逆に最低の称号はジェノサイドとなっている。ただし、エンディングなどに影響はない。

⬅早ければセクション４クリアの時点でフェダーインになる

TACTICS
常勝を飾るための戦術

この作品は、戦術をしっかりと立ててから行動を開始しないと、戦闘不能者が続出してしまう。そこでここでは、基本となる戦術と作戦目的に応じた実戦的な戦術をいくつか挙げてみたので、参考にしてほしい。

基本戦術

●3歩進んで2歩後退

本作での戦術の基本は、むやみに前進しないこと。敵を引きつけて1体ずつ確実に倒していくのがセオリーだ。そして敵がまとまってきたら後退し、散開させよう。なお実戦で役立つテクニックは、右に挙げてみた。

●危険な敵は速攻で倒す

敵ユニットは、それぞれ特徴が異なる。このため、生かしておくと危険なユニットほど早めに叩いておく必要がある。どういう敵が危険かは、右の表を参考に。

●ヒット&アウェイ
⬅移動後に攻撃したときに、移動力が残っていると再移動ができる

●行動順序の変更
➡自軍の行動順序は決まっているようで、実は自由に変更できる

優先して倒したい敵

1：バッドステータスの特殊技を使う敵
2：行動順序が早く回ってくる敵
3：移動力が高い敵

CASE-1：電撃作戦

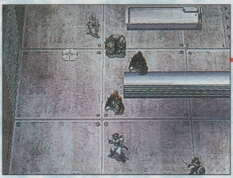
目　的●一定地点に到達する
作戦例●セクション4：バトル5

●陽動部隊を作成

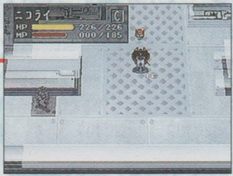
一定ターン内に地点到達を目指すミッションの場合、目標地点へ向かう部隊と敵を引きつけておく部隊に分割しておくと、クリアしやすい。目標地点へ向かうのは当然、移動力の高いミネルバやニコライがオススメ。ただし移動力が高いユニットはHPがそれほど高くないので、陽動部隊が敵をしっかりと引きつけておくこと。

ユニット配置例

前　衛	ニコライ、ミネルバ、トビカゲ
中　央	ハーベイ、トム、マーシャ、アイン、デバイス、M2
後　衛	レイス、シンシア



①敵を引きつける
最初は、敵を陽動部隊に引きつける。このとき本命部隊は、後方待機している方がいい。



②一気に突っ切る
敵が陽動部隊に食いついたら、本命部隊が移動力を生かして一気に目的地を目指す。

③回復アイテムを用意
陽動部隊は危険にさらされる。最前線に立つユニットは回復アイテムを用意しておこう。

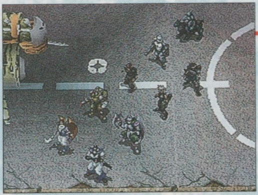
CASE-2:防衛作戦

目　的●条件を満たすまで持ちこたえる
作戦例●セクション5：バトル5

●ギリギリまで敵を引きつける

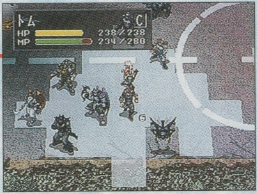
拠点防衛ミッションでは、ある程度進んで陣形を組み、自軍が集中攻撃をかけられるくらいの距離になるまで、敵を引きつけておくのが基本だ。このとき、なるべくまとまっている方がいい。その最大の理由は、散開していると敵がバラバラに攻めてくるからだ。逆に敵がまとまって攻めてくれば、広範囲を攻撃する特殊技で、一網打尽にすることもできる。ただ敵が集中しているぶん、犠牲者も出やすい。HPの回復はマメに行おう。

ユニット配置例	
前　衛	M2、ハーベイ、アイン、マーシャ
中　央	トム、デバイス、ニコライ、ミネルバ、トビカゲ
後　衛	レイス、シンシア



①陣形を整える

防御地点近くでユニットを展開する。防御地点に近すぎると万が一突破されたときが危険だ。



②陣を崩さないように攻撃

敵が近づいてきたらヒット&アウェイを活用して陣を崩さないように攻撃開始。

③HPをこまめに回復

レイスの行動を後回しにするなど、最悪の場合を想定して常にHP回復ができる状態にしておく。

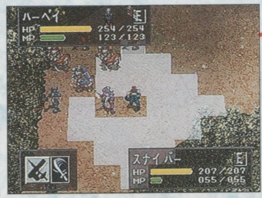
CASE-3:友軍援護作戦

目　的●友軍全滅を避けつつ、任務遂行
作戦例●セクション2：バトル3

●ギリギリまで敵を引きつける

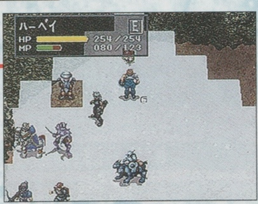
友軍兵は基本的に弱く、しかも行動順序は一番最後。そんなわけで、放っておくとすぐにやられてしまう。まずは友軍兵の前に出て敵との間に入り、壁を作ることが大事。そして、友軍兵にもっとも近い敵を撃破。それからダメージを受けた友軍兵のHPを回復させていけば、確実にクリアできるだろう。なおこのタイプのミッションは、友軍兵が1人でも生き残っていればOK。壁を作る前に倒しやすい敵を倒しておくのも、1つの作戦だ。

ユニット配置例	
前　衛	M2、ハーベイ、アイン、マーシャ
中　央	トム、デバイス、ニコライ、ミネルバ、トビカゲ
後　衛	レイス、シンシア



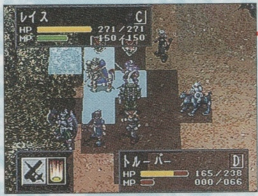
①友軍に接近

友軍兵の犠牲を少しでも抑えるために、まずは全速で接近。敵と友軍兵の間に割り込んで壁を作る。



②友軍に近い敵を撃破する

友軍兵に最接近している敵を撃破。敵の標的を、自軍に向けさせる。



③友軍兵のHPを回復

あと一撃で倒されそうになっている友軍兵は、すかさずHPを回復。常に満タン状態が理想的だ。

CHARACTERS

ホワイト＝サージ全11人の能力

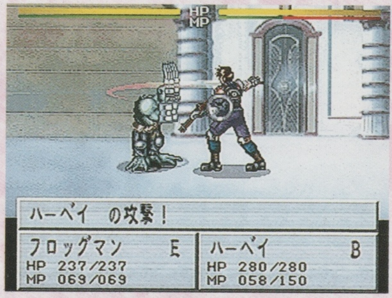
ミルドラス＝ガルズの戦乱を駆け抜けるホワイト＝サージ達。彼らのプロフィールと全武装、そしてランクごとの能力を紹介しよう。（表中の魔法耐性は、左から火・水・風・土の順です）

口は悪いが腕は立つ、頼りになる部隊長

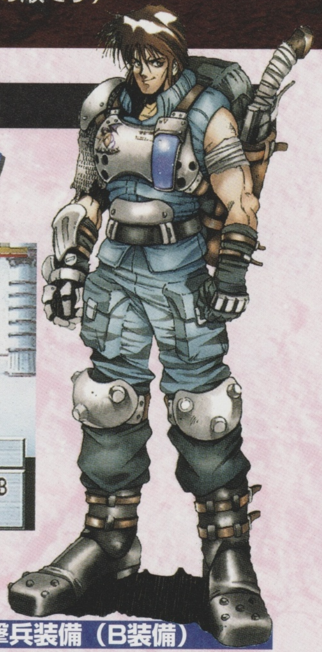
ハーベイ・ウインストン

性別：男／種族：ヒューマン

ホワイト＝サージの隊長を務める、本編の主人公。出身はスクーデリア南部らしい。シニカルで斜に構えているところもあるが、隊員からの信望は厚い。能力のバランスがよく、白兵戦から後方支援までマルチにこなすことができるのが特徴。このため、兵装は豊富に用意されている。



⬆基本的には、剣を使用した白兵戦が得意。斬り込み隊長としても活躍できる



機動白兵戦装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	254/123	249	221	245	265	14	5･4･5･6
D	267/136	260	230	253	265	14	5･4･5･6
C	273/141	271	242	264	265	14	5･4･5･6
B	280/150	284	249	270	265	14	5･5･6･6
A	292/159	295	258	278	265	14	5･5･6･6
S	301/164	306	265	286	265	14	6･5･6･7

重装迎撃兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	254/123	264	241	194	265	10	3･2･3･4
D	267/136	275	250	202	265	10	3･2･3･4
C	273/141	286	262	213	265	10	3･2･3･4
B	280/150	299	269	219	265	10	3･3･4･4
A	292/159	310	278	227	265	10	3･3･4･4
S	301/164	321	285	235	265	10	4･3･4･5

MES練術装備（C装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	254/123	240	201	235	265	12	6･5･6･6
D	267/136	251	210	243	265	12	6･5･6･6
C	273/141	262	222	254	265	12	6･5･6･6
B	280/150	275	229	260	265	12	6･6･6･7
A	292/159	286	238	268	265	12	7･6･7･7
S	301/164	297	245	276	265	12	7･6･7･7

機動飛空兵装備（D装備）

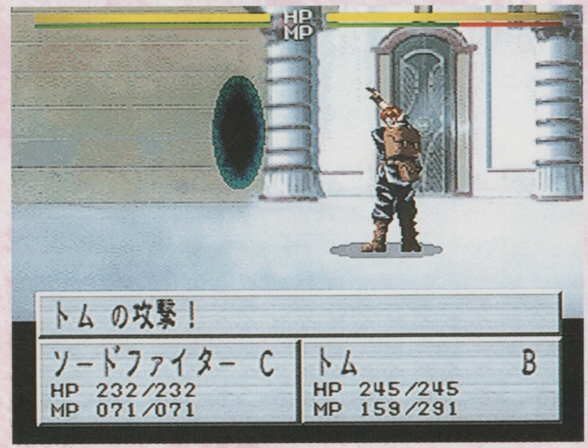
ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	254/123	259	226	260	265	16	4･3･4･5
D	267/136	270	235	268	265	16	4･3･4･5
C	273/141	281	247	279	265	16	4･3･4･5
B	280/150	294	254	285	265	16	4･4･5･5
A	292/159	305	263	293	265	16	6･5･5･6
S	301/164	316	270	301	265	16	6･5･5･6

魔法のウデは部隊一、ハーベイの良き相棒

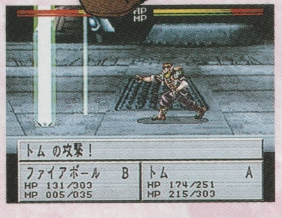
トム・ウッドランド

性別：男／種族：アルシデア

部隊の支援チーフ。憎まれ口ばかり叩いているが、言葉の節々にどこか重みがあるのは、ルクソドール革命を孤児として生き延びたせいか。戦闘用の攻撃魔法を得意としているため、兵装はすべて魔装兵装備。火・水・風・土属性の魔法のエキスパートと言える。



⬆彼の特殊技は対機動兵戦において、絶大な威力を発揮する



⬅広範囲を攻撃できる特殊技が多いので、遠距離攻撃の要と言える

炎獄魔装兵装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	223/258	229	198	260	293	12	8·6·7·6
D	230/269	237	205	271	293	12	8·6·7·6
C	238/280	246	211	284	293	12	8·6·7·6
B	245/291	254	220	295	293	12	8·6·7·6
A	251/303	263	228	309	293	12	9·7·8·6
S	259/315	274	236	318	293	12	9·7·8·7

水憐魔装兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	223/258	222	205	252	293	12	6·8·6·7
D	230/269	230	212	263	293	12	6·8·6·7
C	238/280	239	218	276	293	12	6·8·6·7
B	245/291	247	227	287	293	12	6·9·6·7
A	251/303	256	235	301	293	12	7·9·7·8
S	259/315	267	243	310	293	12	7·9·7·8

烈風魔装兵装備（C装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	223/258	226	198	280	293	15	7·6·8·6
D	230/269	234	205	291	293	15	7·6·8·6
C	238/280	243	211	304	293	15	7·6·8·6
B	245/291	251	220	315	293	15	7·6·9·6
A	251/303	260	228	329	293	15	8·7·9·6
S	259/315	271	236	338	293	15	8·7·9·7

冥土魔装兵装備（D装備）

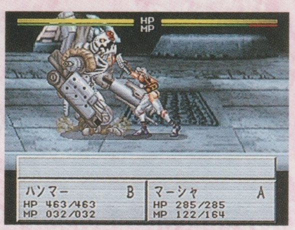
ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	223/258	218	218	250	293	12	6·7·6·8
D	230/269	226	225	261	293	12	6·7·6·8
C	238/280	235	231	274	293	12	6·7·6·8
B	245/291	243	240	285	293	12	6·8·6·9
A	251/303	252	248	299	293	12	7·8·6·9
S	259/315	263	256	308	293	12	7·8·7·9

肉体を武器にする、美しき暗殺者

マーシャ・バーンウッド

性別：女／種族：シェードエルフ

肉弾戦を得意とする、部隊の主攻撃チーフ。数々のスキャンダルと過激な戦いぶりに、問題児のレッテルを張られてしまい、ホワイト＝サージに編入される。素早く相手の懐にもぐり込み、暗殺することを目的とした兵装が中心。



➡単体に対する攻撃力は間違いなくトップクラス

肉弾白兵戦装備（A装備）

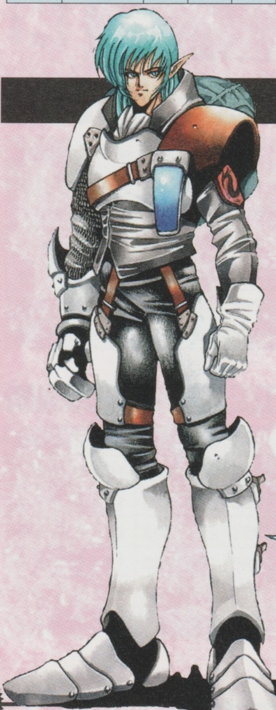
ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	244/135	257	211	327	245	14	5･5･6･5
D	255/143	268	220	338	245	14	5･5･6･5
C	267/151	277	228	349	245	14	5･5･6･5
B	278/158	286	237	360	245	14	5･6･6･5
A	285/164	297	243	371	245	14	5･6･7･5
S	296/170	309	251	385	245	14	5･6･7･5

特殊暗殺兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	244/135	262	216	312	245	12	5･5･6･5
D	255/143	273	225	323	245	12	5･5･6･5
C	267/151	282	233	334	245	12	5･5･6･5
B	278/158	291	242	345	245	12	5･6･6･5
A	285/164	302	248	356	245	12	5･6･7･5
S	296/170	314	256	370	245	12	5･6･7･5

肉弾MES装備（C装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	244/135	257	218	307	245	10	6･6･7･6
D	255/143	268	227	318	245	10	6･6･7･6
C	267/151	277	235	329	245	10	6･6･7･6
B	278/158	286	244	340	245	10	6･7･7･6
A	285/164	297	250	351	245	10	6･7･8･6
S	296/170	309	258	365	245	10	6･7･8･6



ホワイト＝サージきっての良識派

ミネルバ・ライラック

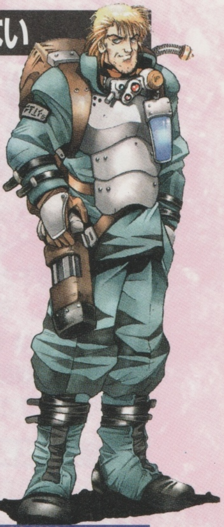
性別：女／種族：フォレストエルフ

➡トムと同様、広範囲を攻撃できる特殊技が多い

酔っていても、狙った獲物は逃がさない

デバイス

性別：男／種族：ヒューマン



部隊では後方支援を担当。銃器に精通しており、小型のハンドガンから巨大なランチャーまで扱うことができる。常に酒を手放さない飲んべえだが、腕は確か。兵装は、最新の銃を装備したものなど、遠距離支援用タイプ。

後方攻撃兵装備（A装備）

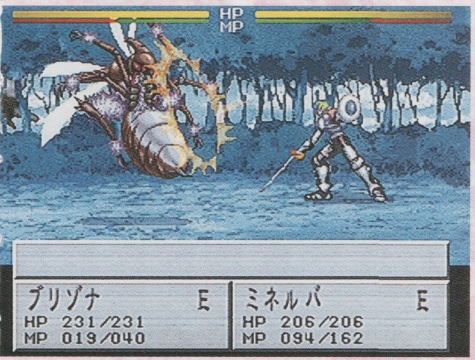
ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	235/98	277	205	196	254	10	4·3·5·4
D	241/102	283	211	201	254	10	4·3·5·4
C	248/106	290	216	207	254	10	4·3·5·4
B	253/113	298	223	211	254	10	4·4·5·5
A	259/118	304	229	218	254	10	5·4·5·5
S	263/122	310	235	223	254	10	5·4·5·5

超重兵器兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	235/98	307	215	96	254	8	4·3·5·4
D	241/102	313	221	101	254	8	4·3·5·4
C	248/106	320	226	107	254	8	4·3·5·4
B	253/113	328	233	111	254	8	4·4·5·5
A	259/118	334	239	118	254	8	5·4·5·5
S	263/122	340	245	123	254	8	5·4·5·5

拠点防衛兵装備（C装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	235/98	292	225	146	254	9	5·4·6·5
D	241/102	298	231	151	254	9	5·4·6·5
C	248/106	305	236	157	254	9	5·4·6·5
B	253/113	313	243	161	254	9	5·5·6·6
A	259/118	319	249	168	254	9	6·5·6·6
S	263/122	325	255	173	254	9	6·5·6·6



⬅細身の剣と槍の名手。剣技を駆使した特殊技が揃っている

戦場ではトップフォワードを務める、ホワイト=サージの副長。ハーネスエイの名家の出身。性格はマジメで、暴走しがちなメンバーをいさめることもしばしば。兵装は、双頭のドラゴン、シェルファーに騎乗しているときとしていないときの2種類。

超獣騎乗兵装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	206/162	236	257	233	247	16	5·3·4·3
D	212/170	243	263	245	247	16	5·3·4·3
C	221/179	250	269	258	247	16	6·3·4·3
B	230/187	257	275	269	247	16	6·3·5·3
A	238/195	265	281	280	247	16	6·4·5·4
S	246/206	272	287	296	247	16	6·4·5·4

機動親衛兵装備（B装備）

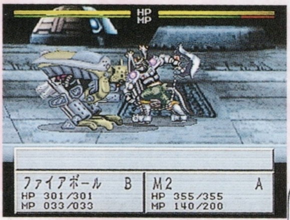
ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	206/162	228	222	265	247	12	7·6·6·5
D	212/170	235	228	277	247	12	7·6·6·5
C	221/179	242	234	290	247	12	8·6·6·5
B	230/187	249	240	301	247	12	8·6·7·5
A	238/195	257	246	312	247	12	8·6·7·6
S	246/206	264	252	328	247	12	8·6·7·6

圧倒的なパワーで敵を討つ、ドラゴニュートの戦士

M2・ブラッドレー

性別：男／種族：ドラゴニュート

ビルガンテス公国近衛陸戦師団長。階級はハーベイ達よりも上だが、部隊内では部下ということになっている。しかし、それを気にかけてはいない。動きはそれほど速くないが、パワーは一級品。兵装は、接近戦用のものが用意されている。



⬆前衛で敵の進撃を止める、壁役に適している

重装突撃兵装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	346/188	314	288	103	189	8	4·2·2·3
D	346/188	314	288	103	189	8	4·2·2·3
C	346/188	314	288	103	189	8	4·2·2·3
B	350/194	322	297	108	189	8	5·2·2·3
A	355/200	330	305	112	189	8	5·3·3·4
S	359/205	338	313	116	189	8	5·3·3·4

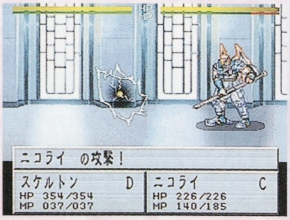
龍族近衛兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	346/188	300	273	123	189	10	6·4·4·5
D	346/188	300	273	123	189	10	6·4·4·5
C	346/188	304	273	123	189	10	6·4·4·5
B	350/194	312	282	128	189	10	7·4·4·5
A	355/200	320	290	132	189	10	7·5·5·6
S	359/205	328	298	136	189	10	7·5·5·6

大空を飛翔する高機動兵

ニコライ・シーチェ

性別：男／種族：クラナス



⬆スピード重視のミッションでは、大活躍が期待できる

ホワイト＝サージに助けられたことがきっかけで、同部隊に編入したエルバニア連邦のレジスタンス兵。飛空兵特有の機動力を生かした電撃戦や、一撃離脱戦法を得意とする。このため兵装も、機動力を最優先したものとなっている。

遊撃飛空兵装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	214/176	254	220	299	273	16	5·4·6·5
D	214/176	254	220	299	273	16	5·4·6·5
C	226/185	260	229	308	273	16	5·4·6·5
B	234/196	268	234	319	273	16	5·4·7·5
A	247/204	275	240	330	273	16	5·4·7·5
S	256/213	283	248	341	273	16	5·4·7·5

強襲飛空兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	214/176	259	230	279	273	14	6·5·6·5
D	214/176	259	230	279	273	14	6·5·6·5
C	226/185	265	239	288	273	14	6·5·6·5
B	234/196	273	244	299	273	14	6·5·7·5
A	247/204	280	250	310	273	14	6·5·7·5
S	256/213	288	258	321	273	14	6·5·7·5

後方からの回復・補給はおまかせ

レイス

性別：？／種族：マシンヘッド

M2とともにホワイト＝サージに編入された、公国の近衛兵。感情や意思を持たないが、ハーベイに戦術を指南することもある。作戦目的に応じて、モード変更が可能。回復ユニットや攻撃ユニットになるが、基本的には後方支援型。

⬅貴重な回復役なので、常に出撃させたいところ

後方支援兵装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	271/0	253	249	226	238	12	8･6･6･8
D	271/0	253	249	226	238	12	8･6･6･8
C	271/150	253	249	226	238	12	8･6･6･8
B	271/150	253	249	226	238	12	8･6･6･8
A	271/150	253	249	226	238	12	8･6･6･8
S	271/150	253	249	226	238	12	8･6･6･8

回復支援兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	271/0	223	260	257	238	15	8･6･6･8
D	271/0	223	260	257	238	15	8･6･6･8
C	271/150	223	260	257	238	15	8･6･6･8
B	271/150	223	260	257	238	15	8･6･6･8
A	271/150	223	260	257	238	15	8･6･6･8
S	271/150	223	260	257	238	15	8･6･6･8

迎撃撃退兵装備（C装備）

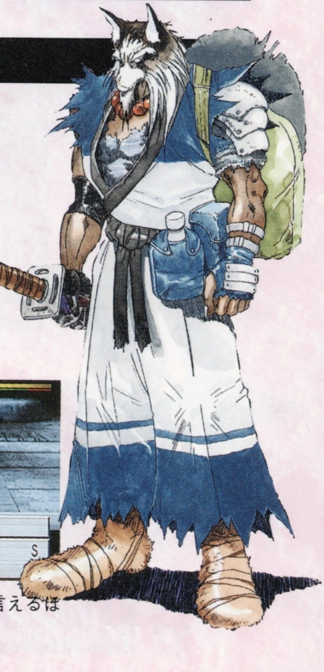
ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	271/0	278	256	266	238	10	8･6･6･8
D	271/0	278	256	266	238	10	8･6･6･8
C	271/150	278	256	266	238	10	8･6･6･8
B	271/150	278	256	266	238	10	8･6･6･8
A	271/150	278	256	266	238	10	8･6･6･8
S	271/150	278	256	266	238	10	8･6･6･8

ルクソドール革命で名を馳せた伝説の侍

アイン・マクドガル

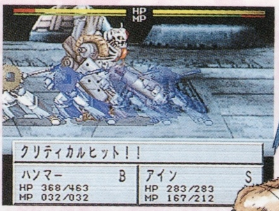
性別：男／種族：ウルフリング

「銀色の雷鳴」という通り名で恐れられる、凄腕の侍。ルクソドール革命では、解放軍の中心人物として活躍していた。兵装が1つ、特殊技も2つだけと物足りない感もあるが、特に対ボス戦では絶大な威力を発揮する。



侍　装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	276/198	335	243	375	313	12	6･6･6･4
D	276/198	335	243	375	313	12	6･6･6･4
C	276/198	335	243	375	313	12	6･6･6･4
B	276/198	335	243	375	313	12	6･6･6･4
A	280/207	342	249	386	313	12	6･6･7･4
S	283/212	349	254	397	313	12	6･6･7･5



⬆対ボス戦の切り札とも言えるほど、その実力は高い

幼さの中に秘められた、脅威の魔力

シンシア・シーブルー

性別：女／種族：フォレストエルフ

マーシャと同じ村で育った少女。まだ幼いが、数々の攻撃魔法や回復魔法を使いこなすことができるため、潜在能力は極めて高いと言える。性格はのんびり屋。ちなみに兵装は2種類あるが、特殊技が違うだけで能力は変わらない。

⬇攻撃係としても回復係としても、抜群の能力を発揮する

攻撃魔装兵装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
D	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
C	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
B	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
A	223/325	236	224	295	498	10	8･9･8･9
S	236/334	243	233	303	498	10	9･9･9･9

看護魔装兵装備（B装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
D	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
C	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
B	218/317	229	217	295	498	10	8･9･8･9
A	223/325	236	224	295	498	10	8･9･8･9
S	236/334	243	233	303	498	10	9･9･9･9

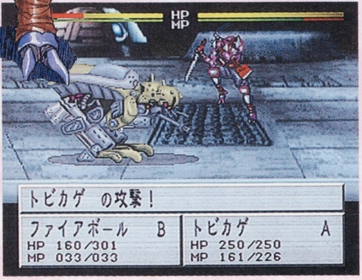
影で平和を守る、最強の忍者

トビカゲ

性別：男／種族：アームドウィング

ハーネスエイで諜報や要人護衛など「忍び」として活躍している、元解放軍の兵士。兵装は、超忍者装備1種類のみ。しかし、小刀や手裏剣といった忍者用の武器と、目にも止まらないスピードを生かした多彩な特殊技を駆使する。

⬆最後の大詰めを迎える、セクション8のバトル2から仲間に加わる



➡残像を残しながら斬りつけるなど、美しい特殊技が多い

超忍者装備（A装備）

ランク	HP/MP	AP	DP	AG	LC	MV	魔法耐性
E	250/226	298	235	487	424	16	6･3･7･7
D	250/226	298	235	487	424	16	6･3･7･7
C	250/226	298	235	487	424	16	6･3･7･7
B	250/226	298	235	487	424	16	6･3･7･7
A	250/226	298	235	487	424	16	6･3･7･7
S	258/237	311	254	503	424	16	6･3･7･7

全作戦ファイル

攻略の章

この章では、各ミッションを細かく解析していく。攻略法は1人の犠牲者も出さず、しかも与えられたミッションを的確にこなすことを前提に作成してみた。

ページの見方

①作戦名

そのマップでホワイト＝サージが取りかかる作戦名。

③マップに適した兵装

マップでの任務遂行に適した、各ユニットの兵装。表の上段はユニット名の略称で、ハ→ハーベイ、ト→トム、ミ→ミネルバ、マ→マーシャ、デ→デバイス、M→M2、レ→レイス、ア→アイン、ニ→ニコライ、シ→シンシア、飛→トビカゲを指している。下段は兵装の略称。アルファベットはそれぞれ、P10〜16にある表に対応している。なお“—”となっている場合、そのマップでは出撃不可能となっている。

⑥マップ全景／ユニット初期配置

各マップの全体図と自軍及び敵部隊の初期配置。マップによっては、味方だが操作できない友軍兵も登場する。

②クリア条件

作戦成功条件と、クリア時に獲得できるOPM。クリア条件を満たしたときと敵全滅でクリアした場合の2種類がある。なお、“×”マークがついているときは、その手段ではクリアできないことを意味している。

④マップの地形的特徴

マップの地形的な特徴について解説。

⑤マップの広さ

マップの規模の大きさ。カーソルが1つ移動する距離を1として計算。

⑦敵部隊構成

マップ上に配置されている敵ユニットの種類と数。グループ別に掲載してある。

⑧具体的な攻略法

そのマップでのポイントや、作戦目的に応じた実戦的な攻略法を紹介する。

Section 1 動乱の火種

「ラルバの封印を破壊せよ」というミッションを与えられたホワイト＝サージ。見事破壊に成功するが、これがすべての引きがねとなった……。

Flowchart

キャンプ

↓

BATTLE1

任務遂行のため、ラルバの封印を目指す一行だが、道中で村に火を放っている所属不明の部隊と遭遇。放火を阻止するため、やむなく彼らと戦闘に。

……………P.19

ミッションクリア → キャンプ

ミッションロスト → BATTLE2

BATTLE2

放火を阻止しようとしたホワイト＝サージだが、任務は失敗。このため、敵軍の追撃をかわしながら、炎に包まれた村からの脱出を目指すことになる。

……………P.20

↓

キャンプ

↓

BATTLE3

撤退もしくはミッションロスト → キャンプ

ラルバの封印の前では、護衛任務に就いている敵軍が待機していた。トムら４人が敵を引きつけ、その間にハーベイが遺跡を破壊するという作戦が立案された。

……………P.21

↓

キャンプ

↓

BATTLE4

軍本部に見捨てられ、独自で退路を確保することになったホワイト＝サージ。そこで、眼下に見えるビルガンテス公国の輸送機を強奪しようとするが……。

……………P.22

↓

END

BATTLE:1

ヤーバード作戦①

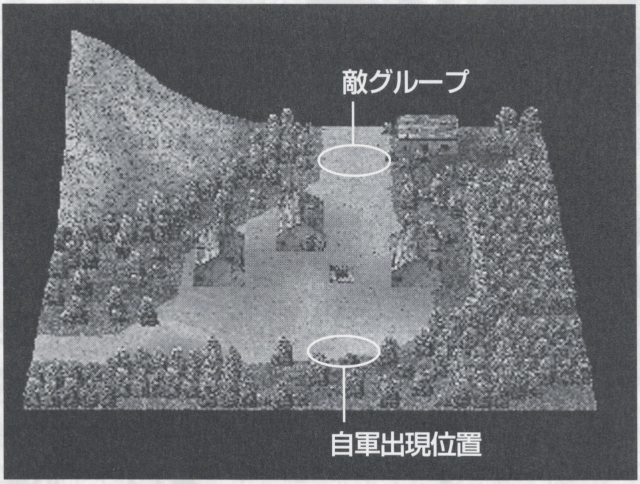
ハ	ト	ミ	マ	デ
A	A	A	A	A

クリア条件

家屋すべてが放火される前にマスクマン3体を倒す

【獲得OPM】

クリア…80　敵全滅…50



マップの特徴

森に囲まれた村の中での戦闘という設定のため、周囲は森で中央には3軒の家が置かれている。なお、家を突っ切ることはできないので、状況によっては障害物となってしまうことも。

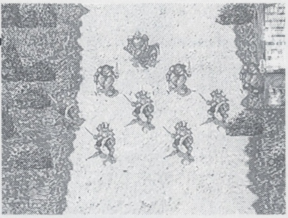
MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置

トルーパーは無視せよ

配置されている敵ユニットは、すべて直接攻撃系。トルーパーとソードファイターは、こちらに攻撃を仕掛けてくるが、マスクマンは家に接触して火をつけようとする。

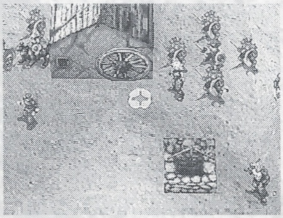


敵グループ

ソードファイター×5
トルーパー×1
マスクマン×3

BASIC TACTICS 基本戦術　部隊を二分してマスクマンを迎撃

マスクマンは3体。それぞれ1軒ずつ家に火をつけようとする。マップ上にある家はそれぞれ間隔が少しずつ開いているため、当然ながらマスクマンも散開。まとめて倒すことは不可能と考えた方がいい。そこでこちらも部隊を分ける必要がある。マスクマンは魔法耐性が低いので、トムのグループとデバイスのグループといった具合に部隊を分けるといいだろう。



←トムは火、デバイスは火と水属性の特殊技が使用できる。この2人でマスクマンを倒そう。

BATTLE:2

ヤーバード作戦②

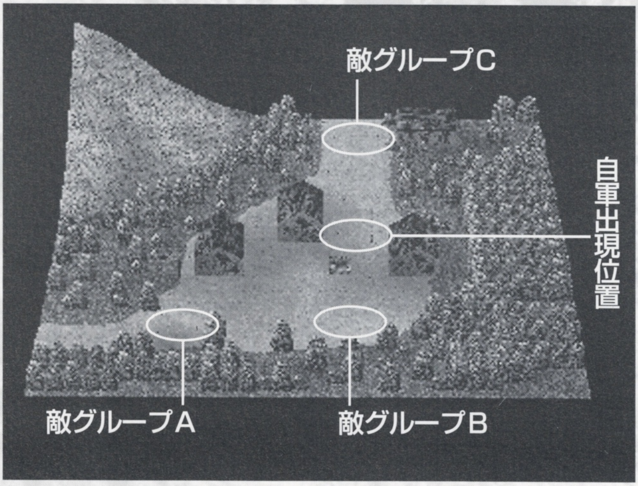
ハ	ト	ミ	マ	デ
A	A	A	A	A

クリア条件

マップの北側に、全員が避難する

【獲得OPM】

クリア…0　敵全滅…0



マップの特徴

マップの形、大きさは19ページのものと同じ。ただし自軍の初期出現位置は異なっており、マップの中央付近となっている。このため障害物に引っかからずに北側を目指すことが可能。

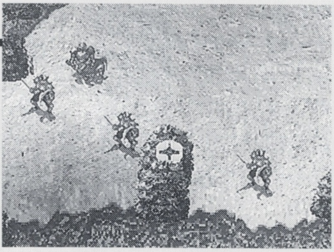
MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置

敵全滅は狙うな

マップ南西に6体、マップ南に4体、そしてマップの北に2体ずつ配置されている。出現するのは、ソードファイターとトルーパーのみ。ともに、移動力がやや高めとなっている。



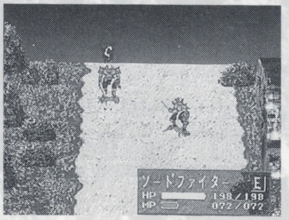
敵グループA
ソードファイター×4
トルーパー×1

敵グループB
ソードファイター×4

敵グループC
ソードファイター×2

BASIC TACTICS 基本戦術 行動順序の遅いユニットから動け

前ミッションで家をすべて焼かれた場合、このミッションが登場。ただし、クリアしてもOPMは獲得できない。クリア条件は、マップの北側に全員が到達するだけと単純だが、南からは敵の大軍が迫ってくる。行動順序が遅く、移動力も低いデバイスが狙われがちなので、ターンの最初には彼を行動させるように。



←目的地付近に配置されている、ソードファイターのみを倒せばいいだろう

BATTLE:3

ヤーバード作戦③

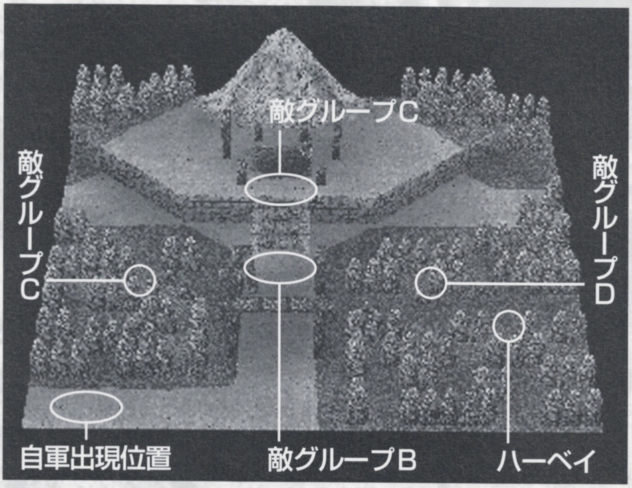
ハ	ト	ミ	マ	デ
A	A	A	A	A

クリア条件

ラルバの封印の近くにハーベイが到達する

【獲得OPM】

クリア…100　敵全滅…×

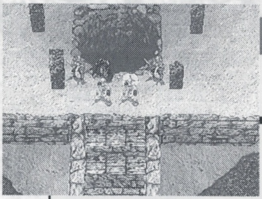


マップの特徴

中央を長い一本道が通っており、その北側に目的となるラルバの封印がある。なお封印は高台にあるため、階段が掛かっている。この階段は、下だけでなく左右からも侵入できる。

MAP SIZE

Width……32
Height……32



敵ユニット初期配置

スケルトンは魔法で倒す

ラルバの封印の前では、2つの部隊が防壁を張っている。そして森の中にはマスクマンが配置されており、侵入者に対して全方向から対応できる布陣を敷いている。

敵グループA
ネクロマンサー×3
スケルトン×2
ソードファイター×2

敵グループB
トルーパー×2

敵グループC、D
マスクマン×1

BASIC TACTICS 基本戦術 敵は倒さない方が得策

このミッションはハーベイが中央上の穴、ラルバの封印に近づけばOK。そこで、他のメンバーは陽動部隊となって敵を引きつけることになる。ハーベイは、森を北上する感じで進撃。陽動部隊は、出現位置から少し東寄りの位置で敵軍を迎撃するのがベストだ。これで敵のほとんどは陽動部隊に向かうが、倒さない方が賢明。新たな敵が封印近くに出現してしまうので、ハーベイが危機に陥ってしまうのだ。

←ラルバの封印に到着するまでに時間はかかるが、森の中を進んだ方が安全かつ確実だ

BATTLE:4

ビルガンテス電撃作戦

ハ	ト	ミ	マ	デ
A	A	A	A	A

クリア条件

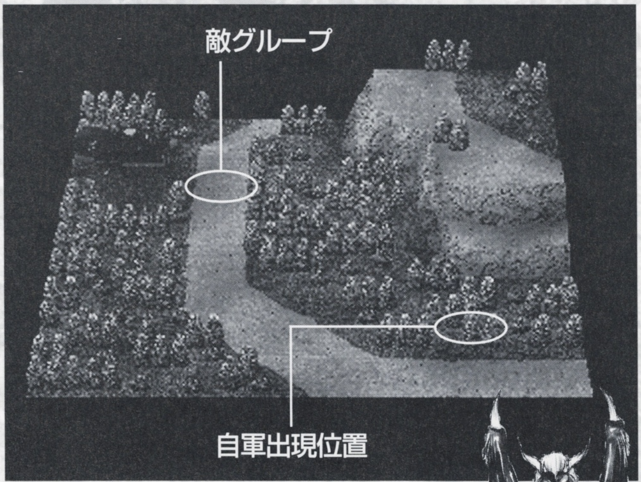
バートを倒し、ファイアクラウド（輸送機）に乗り込む

【獲得OPM】

クリア…×　　敵全滅…×

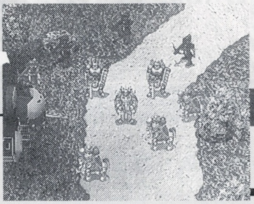
マップの特徴

森の間を中央から東へ向かう一本道が走っている。ちなみに北東は高台になっているが、侵入することはできない。



MAP SIZE

Width……32
Height……32



敵ユニット初期配置

スナイパーに要注意

ボスのバートを中心に部隊が密集している。スタート直後は動かないが、自軍がマップ中央付近まで進むと、一斉に動き出す。長射程の攻撃を仕掛けてくるスナイパーに要注意。

敵グループ

トルーパー×3
スナイパー×4
ロイヤルガード×2
バート×1

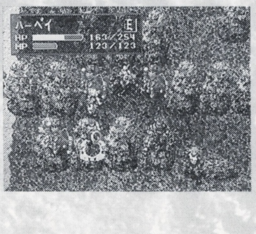
BOSS
バート

ビルガンテス公国筆頭元老特使で、同盟軍の総司令。攻撃を仕掛けると凄まじい威力の反撃を全員にお見舞いする。倒すことは絶対に不可能だ。

BASIC TACTICS 基本戦術　敵の種類によって、前衛を変更

自軍に最接近する敵の順番は、トルーパー、スナイパー、ロイヤルガード、バートとなっている。森の中で散開せずに待ち構え、後続のユニットが到着する前に最接近している敵を倒していこう。ただし、スナイパーは火属性の特殊技を使う。このときはトムを前衛に出しておくといい。なおバートを攻撃した時点で、強制クリアとなる。

⬇トムは火の魔法耐性が高い。スナイパーと戦うときは前衛に



Section2 バード・オン・ワイヤー

バート襲撃に失敗し、囚われの身となってしまったホワイト＝サージ。極刑を言い渡されそうになるも、ハーベイの機転により汚名返上のチャンスを与えられる。

Flowchart

キャンプ

↓

BATTLE1 …… バートから与えられた試練その1。狭い屋内で、仮想の敵ユニットと戦闘を繰り広げることになる。1人でも戦闘不能に陥ると、その時点で物語が終わる。
……………P.24

※BATTLE1と2は、どちらからスタートしても可

↓

キャンプ

↓

BATTLE2 …… バートから与えられた試練その2。仮想敵ユニットと「陣取り合戦」形式のシミュレーションを行う。ミッションに失敗した時点で、ゲームオーバーに。
……………P.25

↓

キャンプ

↓

BATTLE3 …… ビルガンテス公国第99独立部隊として復活を遂げたホワイト＝サージ。そんな彼らに早速、「友軍兵を救出せよ」というミッションが下される。
……………P.26

↓

キャンプ

↓

BATTLE4 …… ビルガンテスとは友好関係にある、グスコーの王がマリオット軍に監禁された。王が監禁されているグスコー城へ潜入し、救出する作戦が始まった。
……………P.27

↓

キャンプ

↓

BATTLE5 …… 城内で、グスコー王タオ7世との接触に成功したホワイト＝サージ。しかし、敵の刺客が迫る。そこで王の退路を確保しつつ、自身らの脱出を試みることに。
……………P.28

↓

BATTLE6 …… 作戦終了、帰投しようとするホワイト＝サージだが、輸送機がトラブルに見舞われる。そこに、敵の追っ手が。修理が終わるまでの防衛戦が展開される。
……………P.29

↓

END

BATTLE:1

デス・リザルト作戦①

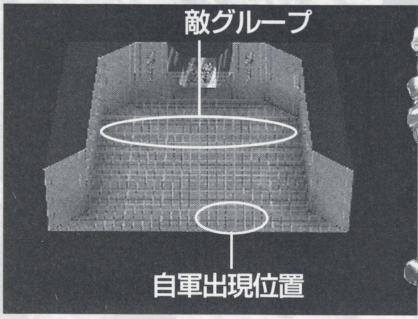
ハ	ト	ミ	マ	デ
A	A	B	A	A

クリア条件

敵を全滅する

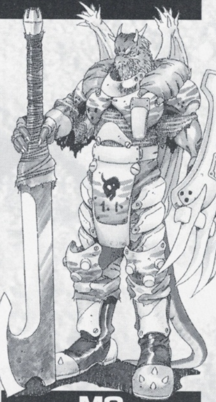
【獲得OPM】

クリア…100　敵全滅…100



レイス

M2とともに、ホワイト＝サージ監視の任に就いている。キャンプでは、部隊管理を担当。後にホワイト＝サージの一員に加わる。



M2

現時点では、キャンプでハーベイ達に作戦を通達しているが、バトル3からはホワイト＝サージに編入される。

マップの特徴

これまでのマップと比べると、格段に狭くなっている。障害物もなく、また自軍と敵軍の位置が非常に接近しているため、遅くても2ターン目から交戦することになる。

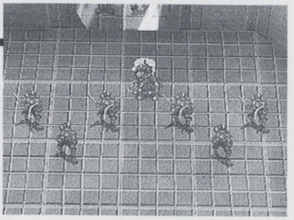
MAP SIZE

Width……16
Height……14

敵ユニット初期配置

白兵戦主体の部隊

いずれのユニットも、近接戦闘を得意としている。初登場のデライツァートはHPが高く、そして毒の攻撃を仕掛けてくるやっかいな敵だ。しかし、魔法耐性は低い。



敵グループ

トルーパー×1
デライツァート×2
ソードファイター×4

BASIC TACTICS 基本戦術　1カ所にまとまって敵を迎え撃て

敵軍との距離がかなり近いため、1ターン目に前進するといきなり戦端が開けてしまう。よって、まずはある程度陣形を整えておく方が安全だ。敵軍の主力となるソードファイターとデライツァートは魔法耐性が低いので、トムとデバイスの特殊技が効果的となる。この2人を後列に配した陣を組むといいだろう。移動力の低いデバイス寄りに集結するのがお勧め。

←トムとデバイスを後衛に配置し、迎撃する。やっかいなデライツァートを最優先して倒そう

BATTLE:2

デス・リザルト作戦②

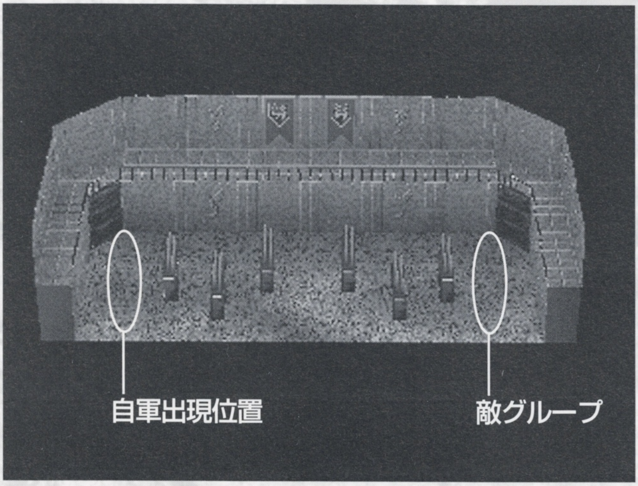
ハ	ト	ミ	マ	デ
A	A	A	A	A

クリア条件

敵のフラッグの前に誰か1人が到達する

【獲得OPM】

クリア…100　敵全滅…100



マップの特徴

縦は狭いが、横幅はかなり広い。また、障害物が6つ設置されており、直進して敵軍のフラッグには到達できないようになっている。なお上座では、バート達が戦いの行く末を見ている。

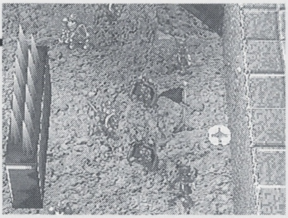
MAP SIZE

Width……32
Height……16

敵ユニット初期配置

防御役はウィザード

縦に長い配列となっており、上下どちらから攻められても対応することができる。なお、フラッグの守備を担当するのは2体のウィザード。残りはすべてアタッカーとなる。

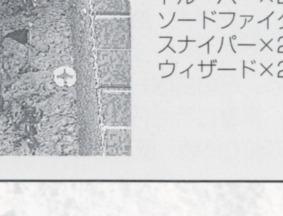


敵グループ

トルーパー×2
ソードファイター×2
スナイパー×2
ウィザード×2

BASIC TACTICS 基本戦術　敵をまとめておびき寄せる

敵の数の方が多いので、部隊を二分して上下から攻めるのは不利。まずは上下どちらかから侵入するかを決め、中央あたりまで前進する。敵の攻撃部隊はそれに釣られて集結するので、そうしたら1体ずつ確実に撃破しながら少しずつ後退。すかさず、おびきよせた反対側（上に誘い出したら下）に向かい、敵フラッグを目指す。移動力の高いトルーパーを倒しておくと楽。



←まともに相手をしていると犠牲者が出ることも。引きつけたら一気に敵のフラッグを目指そう

BATTLE:3

サマニスク作戦①

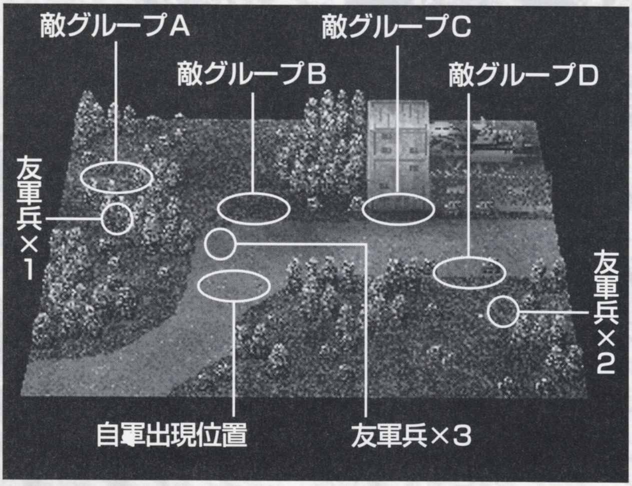
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	A	B	A	B	B

クリア条件

友軍兵が全滅する前に、管制塔の前に到達する

【獲得OPM】

クリア…120　敵全滅…80

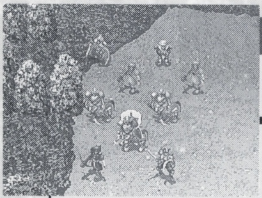


マップの特徴

中央にある管制塔の前を一本道が通っているが、大半は森で構成されている。自軍の出現位置は、管制塔に近い道の上。到達するまで3～4ターンかかると考えられる。

MAP SIZE

Width……40
Height……32



敵ユニット初期配置

3カ所にいるマリオット軍

敵は4部隊に分かれており、うち3部隊はビルガンテス兵に取りついている。どの部隊も、友軍兵より戦力的に勝っているので、早急に手を打たないと危険。残りの1部隊は管制塔の前で待機、侵入者を阻んでいる。

敵グループA
トルーパー×1
スナイパー×2

敵グループC
トルーパー×1
フィクス×1

敵グループB
トルーパー×2
スナイパー×2
ウィザード×1
フィクス×1

敵グループD
トルーパー×1
ウィザード×2
スナイパー×2

BASIC TACTICS 基本戦術 ビルガンテス軍の兵士を守れ

友軍兵を全滅させるとアウトだが、東と北西にいる部隊の援護は間に合わない。よって、まずは中央にいる部隊に接近。特殊技を惜しまず使い、敵を一掃する。その後、東側の敵部隊と交戦しつつ、管制塔を目指すのがいいだろう。なお友軍兵は、1人でも生き残っていればクリアできる。最低でも、友軍兵の誰か1人のHPは常に回復しておくこと。

←最悪の場合を想定し、何人かが回復アイテムを持っていた方がいい

BATTLE:4

サマニスク作戦②

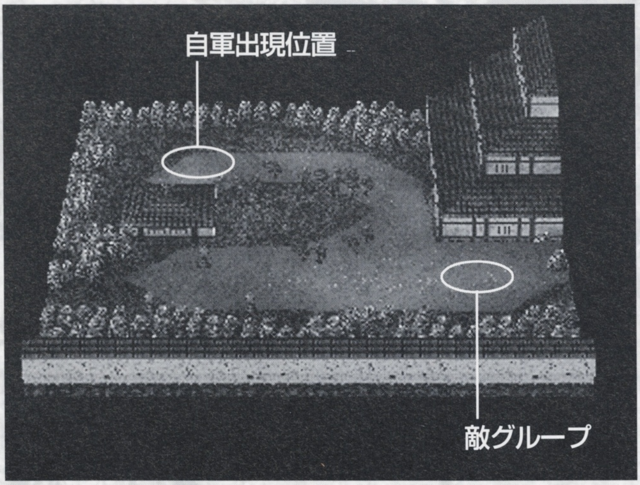
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	-	A	B	A	B	B

クリア条件

メンバーのうち3人が、3つある灯篭に到達する

【獲得OPM】

クリア…120　敵全滅…×



マップの特徴

マップ中央やや西寄りに小屋があり、その南に目的地である3つの灯篭が配置されている。灯篭は自軍の出現位置から近い場所にあるが、小屋があるために意外と遠く感じられる。

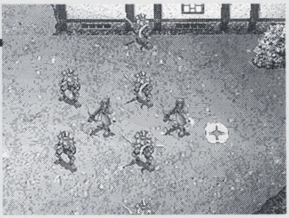
MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置

集団で待機中

マップの東南に1部隊だけ出撃、待機している。注意したいのが、毒の特殊技を使うデライツァート。2体出撃しているため、誰かが毒を受ける危険性がかなり高い。

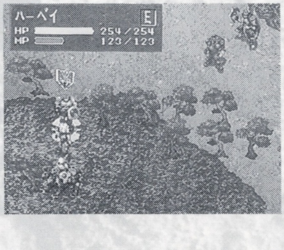


敵グループ

ソードファイター×4
デライツァート×2
スナイパー×2

BASIC TACTICS 基本戦術　移動力の高い3人が灯篭へ向かう

3つの灯篭に3人がそれぞれ到達すればクリアなので、移動力の高いハーベイとミネルバ、そしてマーシャが適役と言える。この3人は森をショートカットして灯篭に向かい、残りのメンバーは道を進んで敵を食い止めておくといい。ただし、このマップではトムが出撃できない。総合的な戦力が低下しているので、なるべく敵と戦わない方が得策だ。



⬅レイスも移動力が高いが、貴重な回復役ということで陽動部隊のサポートに回る方がいい

BATTLE:5

サマニスク作戦③

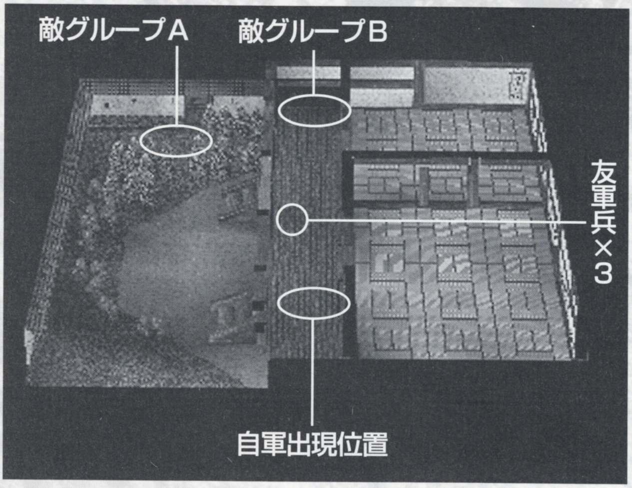
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	B	B	A	B	B

クリア条件

グスコー王が、掛け軸の前まで到達する

【獲得OPM】

クリア…120　敵全滅…80



マップの特徴

和風の部屋と廊下、そして整然とした庭園が印象的な屋内マップ。ふすまや壁で仕切られている部分は、通過不可能となっている。なお掛け軸は、マップ北東の隅っこにある。

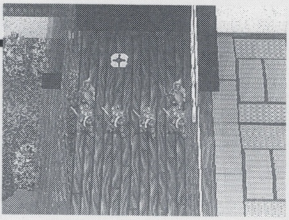
MAP SIZE

Width……32
Height……30

敵ユニット初期配置

背後に回るヤツも

デライツァートが前マップに引き続き出撃している他、風系の特殊技を使用するソードファイターが登場。なお、庭園に出現した敵は、背後に回ろうとすることもある。



敵グループA

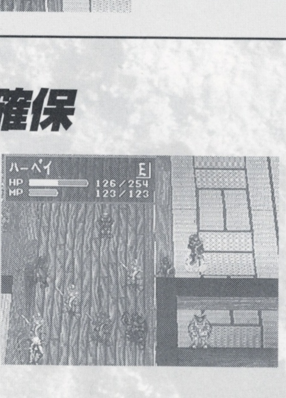
デライツァート×2
フィクス×1

敵グループB

ソードファイター×4
スナイパー×2

BASIC TACTICS 基本戦術 タオ7世の進路を確保

基本の戦術は、常にタオ7世の前で前線を作り、敵を引きつけること。倒すと新たな敵ユニットが出現するので、なるべく倒さない方がいいだろう。なお、タオⅦ世は北に向かった後ふすまを右に曲がり、掛け軸へと向かう。進路上に敵もしくは味方ユニットがいる場合、後退することもあるので、タオⅦ世を起点としたX、Y座標上にはユニットを配置しないように。



←タオ7世はプレイヤーが動かせないうえに、行動順序も全ユニット中最後となっている。

BATTLE:6

サマニスク作戦④

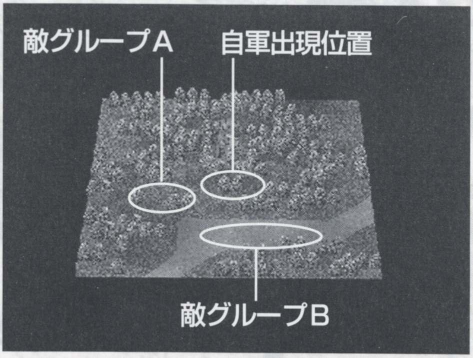
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	-	B	B	A	B	B

クリア条件

6ターン目まで、敵の攻撃に耐える

【獲得OPM】

クリア…80　敵全滅…×



マップの特徴

マップの南に道が通っているが、大半は草地と森が占めている。中央にあるのが輸送機で、自軍はこれを囲むような形で出撃する。ちなみにトムは、修理のため輸送機内に待機しているので、出撃できない。

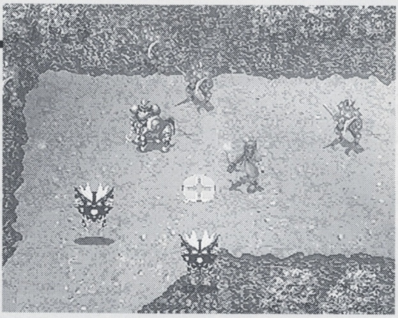
MAP SIZE

Width……24
Height……28

敵ユニット初期配置

危険なプリゾナ

ほとんどの敵が、自軍に近い道路の上に出現する。このマップで注意したいのが、毒攻撃を仕掛けてくるプリゾナとデライツァート。特にプリゾナは、行動順序がハーベイの次なので、早めに倒したい。



敵グループA

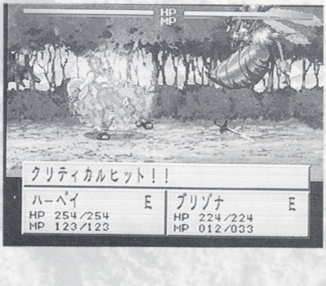
トルーパー×1

敵グループB

トルーパー×2
ソードファイター×4
デライツァート×2
スナイパー×2
プリゾナ×2

BASIC TACTICS 基本戦術　1カ所にまとまって、防御に徹する

このマップの目的は、6ターンの間耐えることなので、無理に敵を倒す必要はない。しかし、毒攻撃を仕掛けてくるプリゾナとデライツァートだけは倒しておくこと。プリゾナは、1ターン目に射程範囲内にいるマーシャを移動させて範囲外に出した後、近づいてきたところを一気に倒すのがベスト。なおプリゾナは魔法耐性が極端に低いので、デバイスの特殊技を中心に攻撃するといい。

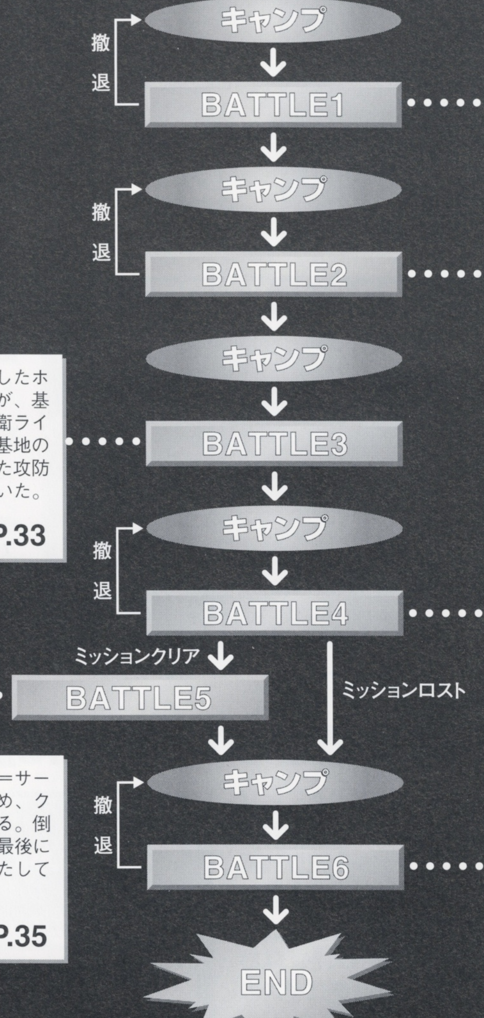


←この時点ではまだ、レイスが状態回復の特殊技を使えない。毒はかなり怖い存在だ

Section3 潜入、マリオット

タオ7世の救出に成功したホワイト＝サージに、新たなミッションが与えられた。それはマリオット公国の大物、クリフォード提督を捕縛せよというものだった。

Flowchart



マリオット公国へと向かう途中、30区の平原地帯にて敵軍と遭遇。何の制約もなく、思う存分に戦える戦闘ということで、メンバーの士気も上がる。

…………… P.31

マリオット公国の国境でグスコーの義勇軍を発見。敵軍に追われ、危機に陥ったこの友軍を救出するため、急きょホワイト＝サージは護衛ミッションに就く。

…………… P.32

ついに基地まで到達したホワイト＝サージ。だが、基地の前には強固な防衛ラインが築かれていた。基地の入口で、総力を挙げた攻防戦が始まろうとしていた。

…………… P.33

エルバニア連邦の飛空兵が基地に爆撃を行う。これを成功させるためには、基地にある高射砲を破壊する必要がある。その任務がホワイト＝サージに託された。

…………… P.34

自らの手でホワイト＝サージを葬らんとするため、クリフォードが現われる。倒すか、倒されるか。最後に立っているのは、果たしてどっちだ。

…………… P.35

マリオットでの一連の作戦終了後、一同に1人の義勇軍兵士が危機に陥っているとの情報が届く。早速救出に向かった一同は、そこで驚くべき光景を見る。

…………… P.36

BATTLE:1

クリフォード捕縛作戦①

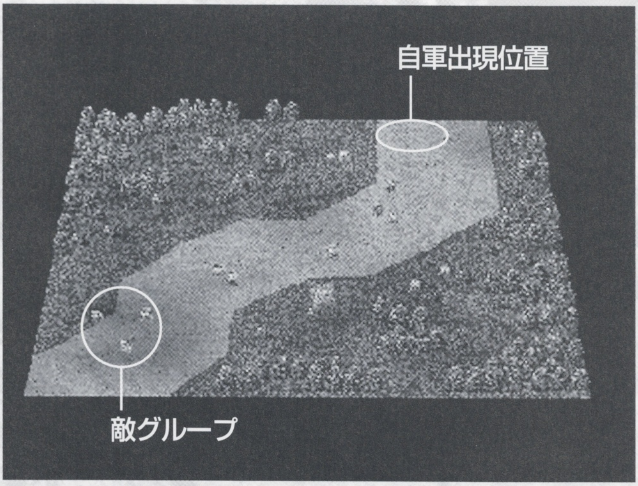
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	A	B	A	B	B

クリア条件

敵を全滅する

【獲得OPM】

クリア…110 敵全滅…110



マップの特徴

マップの北から南を、やや幅の広い道が斜めに通っている。その周囲には、森と草地が配置されている。特にこれといった特徴や、注意すべき点がないオーソドックスなマップだ。

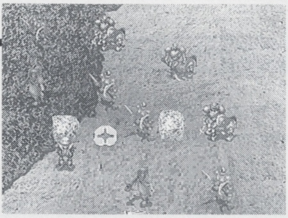
MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置

基本的構成の師団

白兵戦を得意とするユニットと、遠距離戦を得意とするユニット。そして回復魔法を使用するユニットと、さまざまな局面にも対応できる汎用性に富んだ構成となっている。

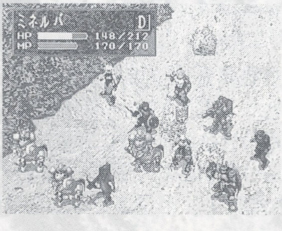


敵グループ

トルーパー×3
ソードファイター×4
スナイパー×2
フィクス×1

BASIC TACTICS 基本戦術 中央付近で戦線を展開

マップの特徴がなく、敵味方ともに初期配置が道の上なので、小細工なしのぶつかりあいとなる。中央付近でハーベイとM2、そしてマーシャを前衛、残りを後衛に置く布陣を敷き、近づいてくる敵を各個撃破するという基本的な戦法でOKだ。このとき移動力と攻撃力、そしてHPが高いトルーパーを優先して倒しておくといい。



⬅射程の長い特殊技を持つトムとデバイス、そして回復係のレイスは前に出ないように

BATTLE:2

クリフォード捕縛作戦②

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	A	B	A	B	B

クリア条件
義勇軍がマップ左端に到達するまで護衛する
【獲得OPM】
クリア…100　敵全滅…80

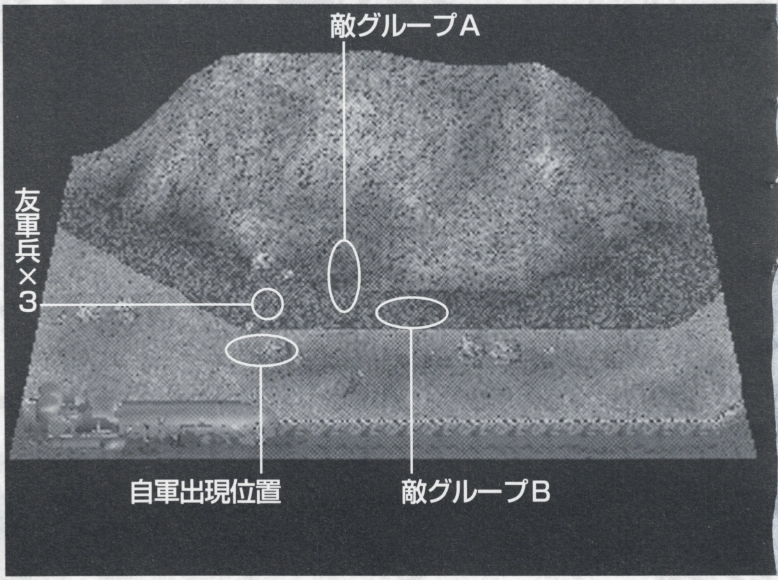
マップの特徴

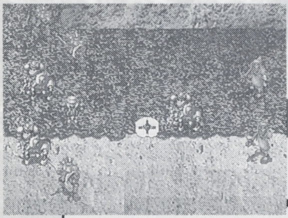
南側は道、中央は森、北側が巨大な山となっている。すべてのユニットの初期配置が中央より南なので、山岳を利用した戦術を立てる必要はない。

MAP SIZE

Width……40

Hight……32





敵ユニット初期配置

1ターン目に義勇軍肉薄

接近戦主体の構成だが、すでに射程圏内に捉えるユニットがいるほど、義勇軍に肉薄している。また数は少ないが、第2陣も控えている。

敵グループA

トルーパー×2
ソードファイター×2
デライツァート×1
フィクス×1

敵グループB

トルーパー×1
スナイパー×2

BASIC TACTICS 基本戦術 義勇軍のカベになりつつ、後退

とにかく義勇軍と敵軍の間に入ることを優先する。成功したら義勇軍の後退に合わせて、こちらも後退。このときヒット＆アウェイを駆使しつつ後退すれば、敵の数も減らせるので一石二鳥だ。ところで1ターン目に、かなり高い確率でデライツァートが義勇軍兵に毒攻撃を仕掛ける。回復させることを忘れずに。

⬅デライツァートとトルーパーが特に危険なので、壁を突破されないように

BATTLE:3

クリフォード捕縛作戦③

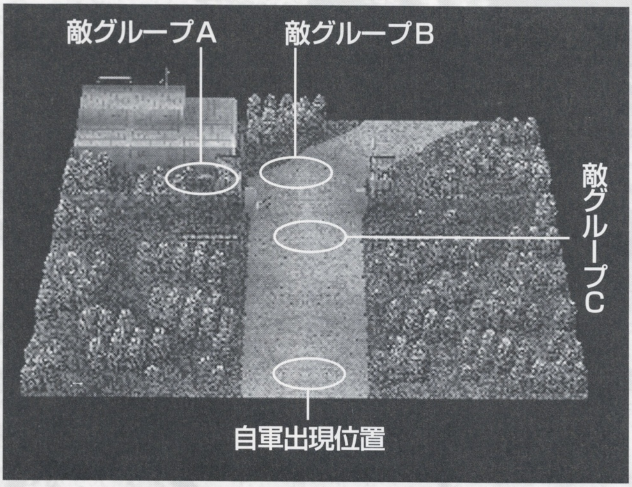
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	A	B	A	B	B

クリア条件

敵を全滅する

【獲得OPM】

クリア…100　敵全滅…80

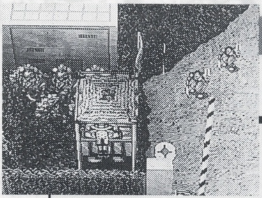


マップの特徴

中央を幅の広い一本道が通り、その周囲には森が広がっている。また中央から北は柵が張られており、道に設けられたゲート部分以外からの侵入は、不可能となっている。

MAP SIZE

Width……32
Height……32



敵ユニット初期配置

トルーパー5体の脅威

基地の入口ということで、敵の数が非常に多い。その種類も多いが、特に危険なのがトルーパー。魔法が効きにくいうえに、HPも高いこのユニットが、5体も登場する。

敵グループA

トルーパー×3
スナイパー×1

敵グループB

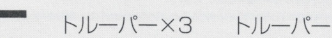
マスクマン×2

敵グループC

トルーパー×2
ウィザード×2
スナイパー×1

基本戦術 BASIC TACTICS　危険な敵を優先して叩く

とにかく、敵の数が多い。このマップでのポイントは、危険な敵を確実に仕留めていくこと。まず最初に倒すべきなのは、トルーパー。魔法耐性が高いので、属性のない特殊技を惜しまずに使っていくこと。次は、マヒの特殊技を持つマスクマン。攻撃は強力だが魔法耐性が低いので、トムやデバイスの特殊技で仕留めるのがいいだろう。次いで、広範囲の特殊技を使うウィザードを倒していくのが理想的。



←現時点では、マヒの回復手段をアイテムに委ねるしかない。絶対にくらわないように

BATTLE:4

クリフォード捕縛作戦④

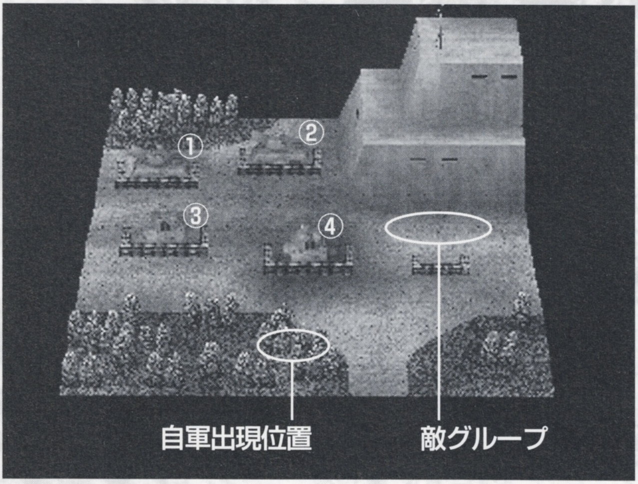
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	B	B	A	B	B

クリア条件

7ターン以内に4人のオペレーターを倒す

【獲得OPM】

クリア…110　敵全滅…80



マップの特徴

これまでのマップとは異なり、平地が中心。そして4つの高射砲と、トーチカが配置されている。高射砲の前には柵が設置されているが、これを越えて高射砲の上に乗ることもできる。

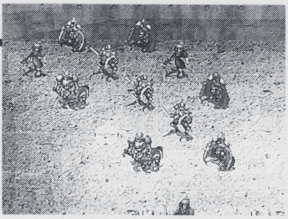
MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置

遠距離攻撃主体

トルーパー、ウィザード、スナイパーと射程2以上の攻撃手段を持つユニットが、計8体登場する。またソードファイターも、風系の特殊技を使用するタイプとなっている。



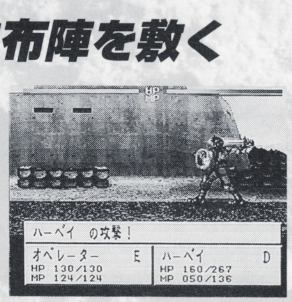
敵グループ

トルーパー×2
ソードファイター×3
スナイパー×3
ウィザード×4

①～④…オペレーター

BASIC TACTICS 基本戦術　右下の砲台付近に布陣を敷く

オペレーターをすべて倒せばクリアなので、他の敵はできるだけ無視。移動力が高めのハーベイ、ミネルバ、そしてマーシャの3人でオペレーターを倒しにいこう。ハーベイが右下のオペレーターを倒してから右上に向かい、他の2人が左側のオペレーターを倒すようにすればOK。他のメンバーは、この3人に敵が近づかないように、右下の高射砲近辺で陣形を整えよう。



←ハーベイの特殊技ソードアローは、射程3でしかも強力。オペレーターを一撃で倒せる

BATTLE:5

クリフォード捕縛作戦⑤

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	B	B	A	B	B

クリア条件

クリフォードを倒す

【獲得OPM】

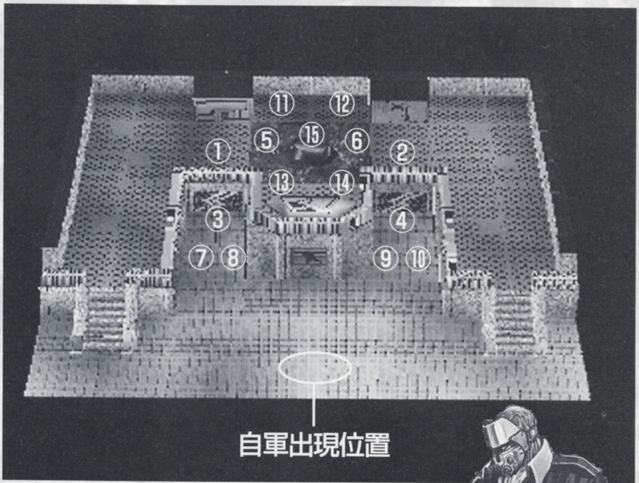
クリア…150 敵全滅…100

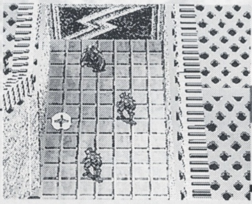
マップの特徴

1階と2階に分かれた2層式のマップ。クリフォードがいる2階には、左右にある階段を通じて上がることができる。

MAP SIZE

Width……32
Height……32





敵ユニット初期配置

シンメトリー

中央にいるクリフォードを中心に、左右対称となっている。また、毒攻撃を仕掛けてくるデライツァートが6体も登場。2階にいるものは、護衛として待機している。

①～④……ウィザード
⑤～⑨…デライツァート
⑩、⑪ ………フィクス
⑫、⑬ …オペレーター
⑭………クリフォード

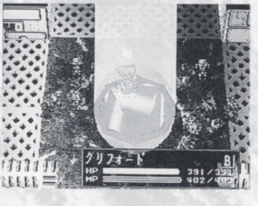
BOSS
クリフォード

マリオット公国陸軍提督。射程範囲内のすべての敵を攻撃する特殊技を使ってくる。魔法耐性が高いので、無属性の特殊技を中心に攻撃しよう。

BASIC TACTICS 基本戦術 MPを温存しつつ、まとまって進軍

1階の敵は自軍を追い回すので、まずは左右どちらかにまとまり、すべて倒す。ただしデライツァートの毒攻撃は範囲が広いので密集はしないことと、クリフォード戦に備えてMPは温存しておく。2階に上がったら、護衛のデライツァートを倒した後、すかさずオペレーター2体を倒し、クリフォードの周囲にあるバリアを解除しよう。

⬇バリアを解除しないと、クリフォードを攻撃できない



BATTLE:6

義勇軍支援作戦

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ
A	A	A	B	A	B	B

クリア条件

義勇軍兵(アイン)を救出する

【獲得OPM】

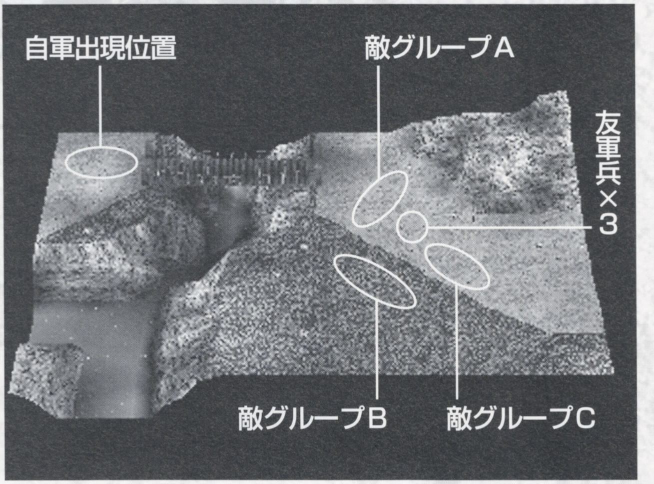
クリア…100　敵全滅…80

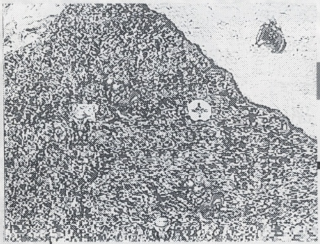
マップの特徴

眼下に川が流れている平地となっている。アインがいる東半分の平地へ到着するためには、橋を渡る以外の方法はない。

MAP SIZE

Width……40
Height……32





敵ユニット初期配置

アインを包囲中

トルーパーやウィザード、プリゾナといった危険な敵ばかり。これらが、すべてアインを包囲している。ただし、ランクは最低のE。プリゾナも毒攻撃を仕掛けてこないので、怖くはない。

敵グループA

ソードファイター×2
ウィザード×1

敵グループB

トルーパー×1
プリゾナ×1
フィクス×1

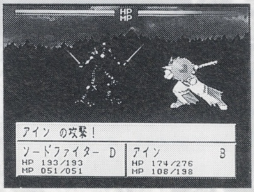
敵グループC

プリゾナ×1
ウィザード×1

BASIC TACTICS 基本戦術　アイン1人で十分!?

橋を渡ってアインと合流するのが目的だが、はっきり言ってその前に、ほとんど勝敗が決している。アインがとにかく強く、1ターンに1体、確実に撃破するからだ。とは言えダメージは受けているので、出撃するメンバーの誰かに回復アイテムを持たせておくといいだろう。

⬇アインの実力をまざまざと見せつけられるマップだ



アイン

グスコーで義勇軍の兵となっていた「銀色の雷鳴」。幼い頃を知られているせいか、トムはまったく頭が上がらない。

Section4 静かなる白波

ビルガンテス率いる同盟軍に押されている帝国軍だが、まだ切り札は残っている。その切り札を破壊するため、ハーベイ達はゲディス大陸へと侵入する。

Flowchart

キャンプ

撤退もしくはミッションロスト

BATTLE1

ゲディス大陸へ向かう海路を通るためには、今は敵とも言えるアルカディアを経由する必要がある。ハーベイは、自分達を見捨てたリチャードと再会する。

……………P.38

キャンプ

撤退

BATTLE2

先行部隊として、ゲディス大陸潜入に成功したホワイト＝サージ。早速、後続部隊の安全を確保するため、レーザーカノンを破壊するという任務に取りかかる。

……………P.39

キャンプ

撤退

BATTLE3

同盟軍による「ダブルレインボー作戦」が、ついに決行された。先行していたハーベイ達は、混乱に乗じて基地内に待機中のフリゲート艦の破壊を目指す。

……………P.40

キャンプ

撤退

BATTLE4

ゲディス大陸の収容所から反帝国を掲げるレジスタンス兵が数人、脱走したとの情報が届く。彼らを助けるため、ハーベイ達は現場へと急行する。

……………P.41

キャンプ

撤退

BATTLE5

帝国軍の切り札である、キラーサテライトが作動しようとしている。その情報を得た一行は、危険な罠が仕掛けられていることを承知で、破壊に向かう。

……………P.42

BATTLE6

基地中枢部へ到達したハーベイ達だが、すでに発射の秒読みが始まっていた。発射を阻止しようとする一行だが、彼らの前に異形の魔装兵が立ちふさがる。

……………P.43

END

BATTLE:1

ダブルレインボー作戦①

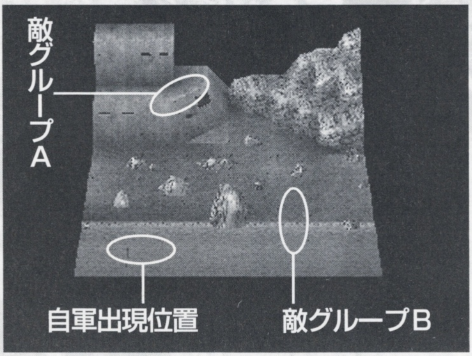
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア
A	A	A	B	A	B	B	A

クリア条件

誰か１人が通風口の前に到達する

【獲得OPM】

クリア…150　敵全滅…×



マップの特徴

海岸にある基地に侵入するマップということで、画面の下１／３は海。浜辺には岩があちこちに置かれており、障害物となっている。通風口は、中央よりやや北。三角形のコンクリートの接触すればいい。

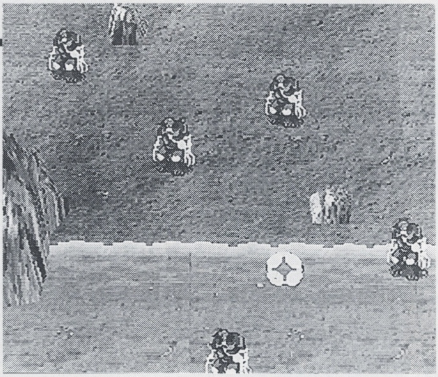
MAP SIZE

Width……24
Height……28

敵ユニット初期配置

海岸を守る潜水兵

夜間ということで、敵の数はそれほど多くない。警備にあたっているのは、水中ユニットのフロッグマンと自動警備システムを有するＪフィッシュ。フロッグマンは、地上よりも水中での移動に優れているという変わった特徴がある。

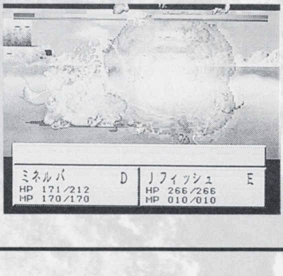


敵グループA
Ｊフィッシュ×3

敵グループB
フロッグマン×6

BASIC TACTICS 基本戦術　上陸後、速やかに通風口へ

自軍の初期配置は水際。まずは、上陸を目指すことになる。上陸したらそのまま少し北上。フロッグマンとＪフィッシュを引きつけよう。そして、敵がある程度近づいてきたら、もっとも移動力の高いミネルバが一気に通風口前を目指す。ただし彼女はＨＰが低いので、Ｊフィッシュの攻撃範囲内に入らないように。



←Ｊフィッシュの攻撃方法は自爆。攻撃範囲内にいる全ユニットにダメージを与える

BATTLE:2

ダブルレインボー作戦②

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア
C	A	A	B	A	B	B	A

クリア条件

6ターン以内に、3つの建物に爆薬をセットする

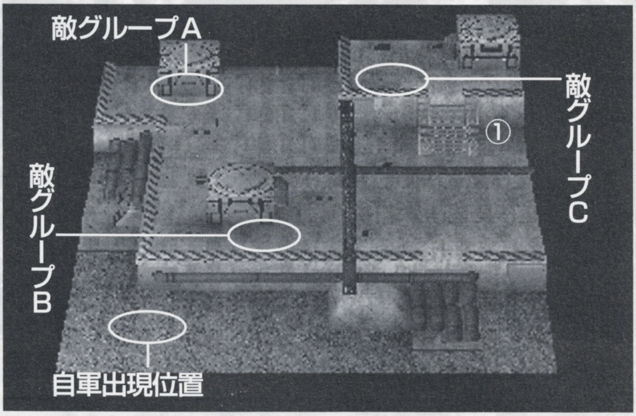
【獲得OPM】

クリア…150 敵全滅…120

マップの特徴

目的地となる3つの建物は高台の上にある。ただパイプと木材の上は通行可能だが、柵を越えて侵入することはできない。

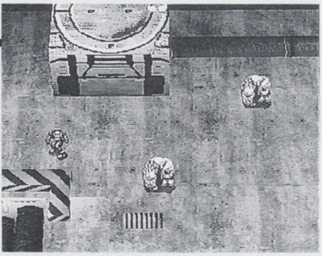
MAP SIZE
Width……28
Height……32



敵ユニット初期配置

夜間の警備部隊

ユニット数が少ないので警護は薄く見えるが、実はかなり強力。HPと攻撃力が高いキケルクゲドが3体も配置されている。ただ幸運にも、配置されている間隔はかなり広い。



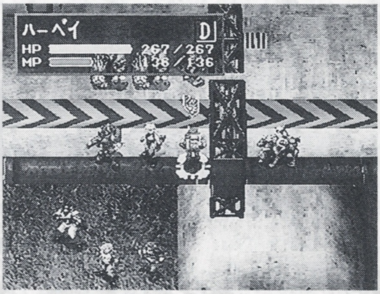
敵グループA、B
オペーレーター×1
キケルクゲド×2

敵グループC
キケルクゲド×2

①………オペレーター

BASIC TACTICS 基本戦術 部隊を2つに分割

基地への入口が2つあるので、部隊を2分した方が手っ取り早い。右側へはハーベイとマーシャ、そしてレイス。残りのメンバーは左側へ向かおう。ところでハーベイ達の部隊は、柵越しにキケルクゲドと戦うこともある。このときマーシャのニードルブレスで毒状態にさせておくと、倒すのが楽になる。キケルクゲド3体を倒したら急いで建物に爆薬を仕掛けること。建物に接触すると、爆薬をセットしたことになる。



⬆部隊を2つに分け、4人1組で行動すれば6ターン以内でクリアするのは、そう難しくない

BATTLE:3

ダブルレインボー作戦③

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア
C	A	A	B	A	B	B	A

クリア条件

5ターン以内にトムがマップ北のフリゲート艦に到達

【獲得OPM】

クリア…150　敵全滅…×

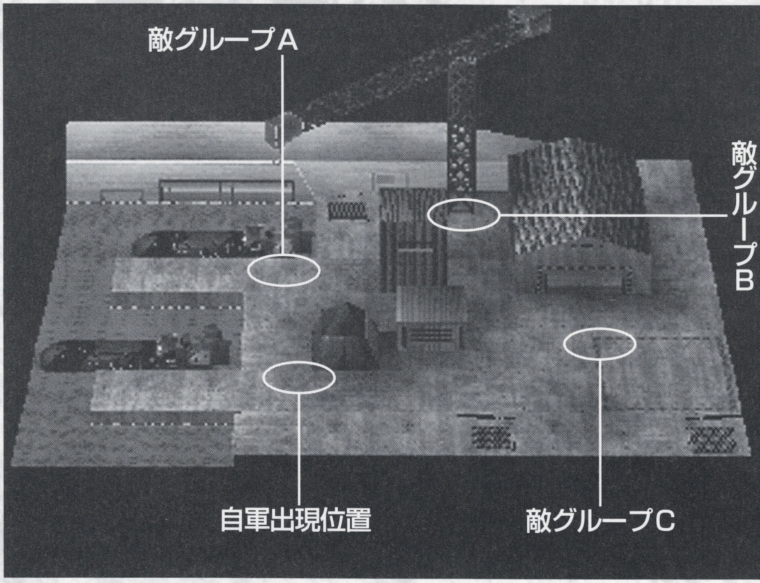
マップの特徴

倉庫などの障害物が多いため、目的地まで直進できないようになっている。フリゲート艦は、マップ北にあるクレーンのあたりに、停泊している。

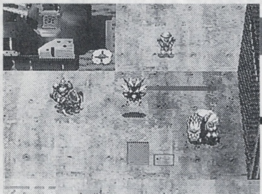
MAP SIZE

Width ……….40

Height ……….32



敵ユニット初期配置



完璧な包囲網

敵は3グループ。自軍の東と北、そして北東に配置されており、完全に自軍を包囲している。距離が離れているようにも見えるが、早ければ2ターン目から戦闘が始まる。

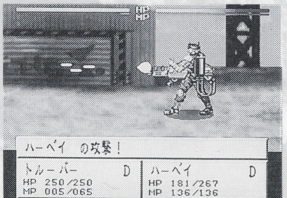
敵グループA
トルーパー×1
キケルクゲド×1
プリゾナ×1
トルーパー×1

敵グループB
トルーパー×3

敵グループC
キケルクゲド×1
プリゾナ×1
フィクス×1

BASIC TACTICS 基本戦術 包囲網の一角を崩し、トムを前進させる

ここで大事なことは、トルーパーを速攻で片づけること。いったん、中央にある小屋と小屋の間あたりで陣を組んでトルーパーを引きつけたら、広範囲の特殊技などを駆使して数を減らしていくのがいいだろう。トルーパーを駆逐したら、急いでトムを北上させる。



←このマップでは、広範囲を攻撃できる特殊技を惜しまずに使いまくること

BATTLE:4

ダブルレインボー作戦④

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア
A	A	A	B	A	B	B	A

クリア条件

レジスタンス兵が全滅する前に、敵をすべて倒す

【獲得OPM】

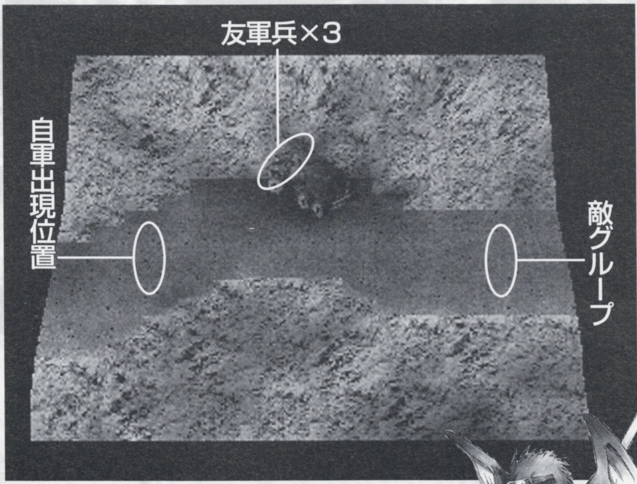
クリア…150　敵全滅…120

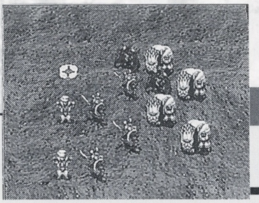
マップの特徴

岩山を切り開いたように、道が東西に伸びている。中央付近にはレジスタンス兵のトラックがあり、彼らがその近くで待機している。

MAP SIZE

Width……32
Height……32





敵ユニット初期配置

移動力は低め

全10体が登場するが、総合的に見て移動力が低い。ただし、ウィザードとキケルクゲドは離れた敵を攻撃できる特殊技を使うので、遠くにいても安心はできない。

敵グループ

ソードファイター×4
キケルクゲド×2
ウィザード×2
フィクス×2

ニコライ

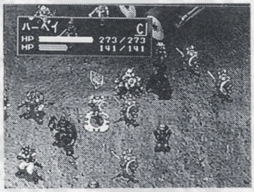
帝国軍に追われていたところをハーベイ達に助けてもらったことがきっかけで、ホワイト＝サージ編入を志願する。レジスタンスでの階級は少佐。

BASIC TACTICS 基本戦術

トラック付近で部隊を展開

レジスタンス兵を全滅させないために、まずはトラックの近くで前線を作る。敵ユニットはソードファイター、ウィザード、キケルクゲドといった感じで近づいてくるが、ユニットごとの移動力が異なるため、こちらの作った前線に到達する頃にはかなりバラけている。順次撃破していけば、何も問題ないだろう。

⬇敵が散らばるので、広範囲を攻撃する技は使いにくくなる



BATTLE:5

ダブルレインボー作戦⑤

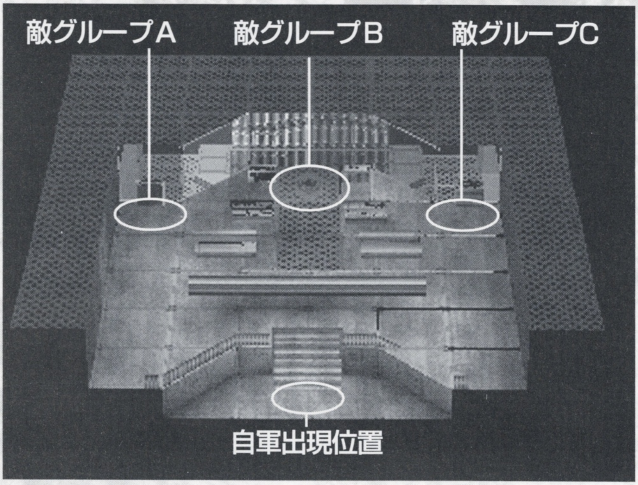
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	B	B	A	B	B	A	A

クリア条件

コントロールユニットに誰か1人が到達する

【獲得OPM】

クリア…100　敵全滅…×



マップの特徴

管制室っぽいたたずまいのマップ。中央よりやや南には横長の障害物があり、一部のユニットを除いて通過できない。北西にある黒いものが、目的地となるコントロールユニットだ。

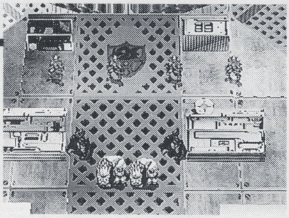
MAP SIZE

Width……32
Height……36

敵ユニット初期配置

左右からの進撃を阻む

左右と中央に計3グループが配置されているが、飛行タイプのユニットはいないため、左右に分かれて進撃してくる。なおこのマップでは特殊技は使えないが、敵は使ってくる。



敵グループA、C

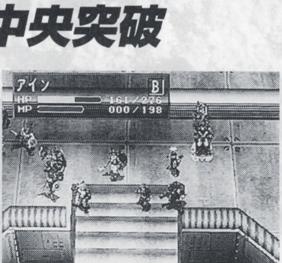
ネクロマンサー×1
デライツァート×1

敵グループB

ネクロマンサー×2
キケルクゲド×2
デライツァート×4

BASIC TACTICS 基本戦術 左右がダメなら、中央突破

障害物を越えて一直線に目的地へ向かうことができるのは、ニコライだけ。残りのユニットは左右に分かれ、障害物の左右の端付近で待機。敵を引きつけて、徐々に後退していく。そしてマップ中央に敵がいなくなったら、ニコライが一気に目的地へ向けて移動すればいい。ただしここでは特殊技が使えないので、なるべく戦闘に突入しないように。



←ニコライがやられた時点でクリアはかなり難しくなるので、慎重に動かしていこう

BATTLE:6

ダブルレインボー作戦⑥

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	B	B	A	B	B	A	A

クリア条件

エリナを倒す

【獲得OPM】

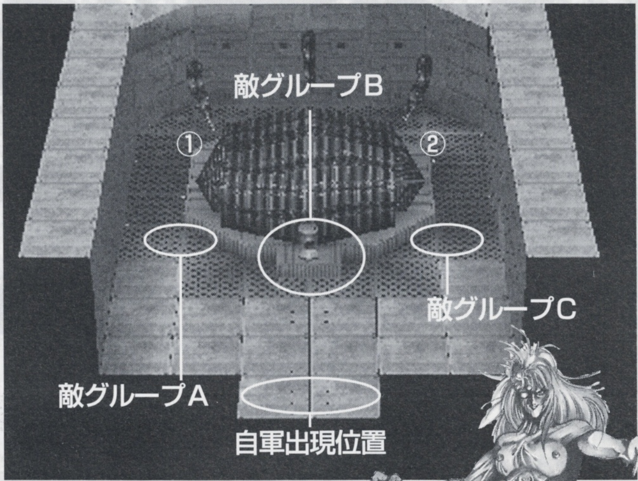
クリア…160　敵全滅…120

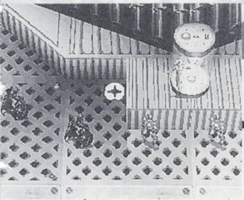
マップの特徴

マップの中で目立つのは、中央に置かれた巨大なキラーサテライト。障害物なので、越えることは不可能。なおマップの北側には、動力伝達源と思われるケーブルが壁に伸びている。

MAP SIZE

Width……32
Height……36





敵ユニット初期配置

ボスをガードする「カベ」

遠距離から攻撃を仕掛けてくるウィザードと、攻撃範囲内にいるユニットにダメージを与える技を使う、デライツァートが敵の主力。またキケルクゲドも4体配置されているので、全体的に見てボスに近づくのは困難だ。

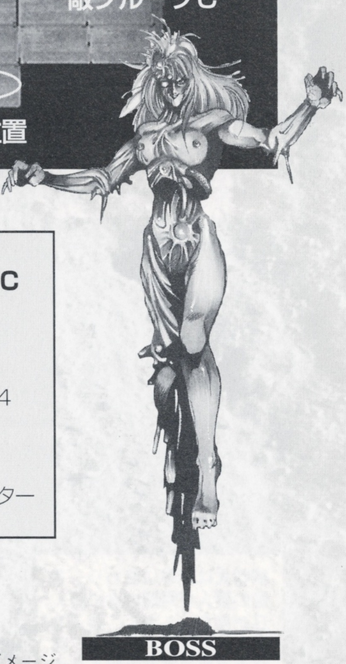
敵グループA、C

キケルクゲド×2

敵グループB

デライツァート×4
ウィザード×2
エリナ×1

①、② …オペレーター



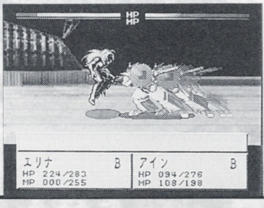
BOSS
エリナ

キラーサテライトを守る「秘密兵器」。射程範囲内のユニットを毒に冒す特殊技を得意としている。魔法耐性は非常に高いが防御力は低め。

BASIC TACTICS 基本戦術　アインのMPを温存

エリナの使う特殊攻撃は危険なので、1ターンでケリをつけたいところ。そのためにも、最低でもデライツァートとウィザードだけは早めに全滅させておこう。ところでエリナには、アインの特殊技である疾風が効果的。アインのMPは温存すること。

⬇魔法耐性に関係なくダメージを与えられるので、よく効く



Section5 かりそめの平和

ダブルレインボー作戦終結後、戦いは一時期沈静化した。ホワイト＝サージにも大きな任務は下りず、単発的な任務が与えられることに。

Flowchart

キャンプ
↓
BATTLE1（撤退→キャンプ）

ナルディノ半島に、捉えられているレジスタンス達がいるらしい。その情報を基に、レジスタンス捜索に向かった一行だが、そこには廃墟しかなかった。

……………P.45

↓
キャンプ
↓
BATTLE2（撤退→キャンプ）

コペルドーク軍が、山を削って基地を建設しているとの情報をキャッチ。軍の責任者を拉致して、その真意を確かめるようにとの指令が下される。

……………P.46

↓
キャンプ
↓
BATTLE3（撤退→キャンプ）

ゲディス大陸での同盟軍の平和会議を襲撃しようと、カタロフ軍が総攻撃を仕掛けてきた。これを阻止するため、トム以下４人は一足先に帰還するが……。

……………P.47

↓
キャンプ
↓
BATTLE4（デバイスのHPが0になると強制撤退→キャンプ）

同盟の調印式を狙って、カタロフ軍が攻撃を仕掛けてきた。本命は空中からの爆撃。だが、これを阻止するための砲台は破壊されている。残された手段は……!?

……………P.48

↓
キャンプ
↓
BATTLE5

調印式は無事に終わり、各国の要人が帰国の途に就く日が来た。しかし、要人を乗せた輸送機を狙って、再びカタロフ軍が攻撃を仕掛けてきた。

……………P.49

↓
END

BATTLE:1

ナルディノ作戦①

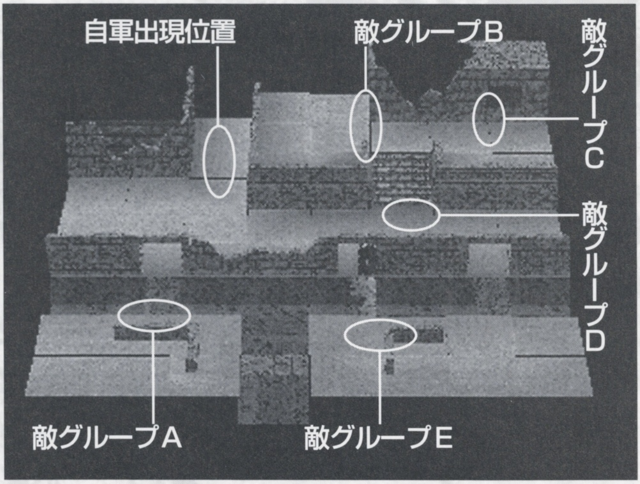
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
C	A	A	B	A	B	B	A	A

クリア条件

右下にある島に、全員が到達する

【獲得OPM】

クリア…150　敵全滅…×

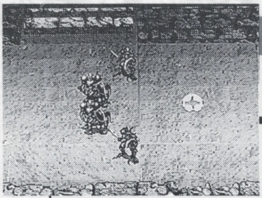


マップの特徴

川を隔てた3ブロックで構成されている。中央から上のブロック、そして左下と右下のブロックは独立した島のようになっているが、それぞれに橋が掛かっているので、往来は可能。

MAP SIZE

Width……32
Height……32



敵ユニット初期配置

狭撃を狙った配置

敵グループは、全部で5つ。自軍がある程度前進した頃に、ちょうどフロントとサイドからの挟み撃ちとなる配置だ。非戦闘員のオペレーターがいるのかは謎。

敵グループA、E
トルーパー×1
フィクス×1

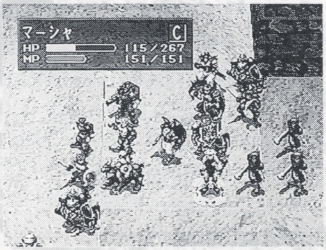
敵グループB
スナイパー×3

敵グループC
オペレーター×3

敵グループD
トルーパー×2
ソードファイター×2

BASIC TACTICS 基本戦術　広いスペースで敵を迎撃

自軍を前進させると、ちょうどグループAとDに挟撃される形となる。ここは、数の多いグループDに戦力を集中させるといいだろう。そしてこの第1陣を撃破したらその場で待機、第2陣のスナイパー部隊を叩く。右下の島へ向かうのは、それからでいい。なお右下の島へ到達するには、左下の島を通過するパターンと東側の橋から直接入るパターンがあるが、どちらでも構わない。



←敵グループ同士の距離は開いているが、手間取っていると集まってしまうので注意

BATTLE:2

ナルディノ作戦②

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	A	B	A	B	B	A	A

クリア条件

トルーパー（ランクB）を倒す

【獲得OPM】

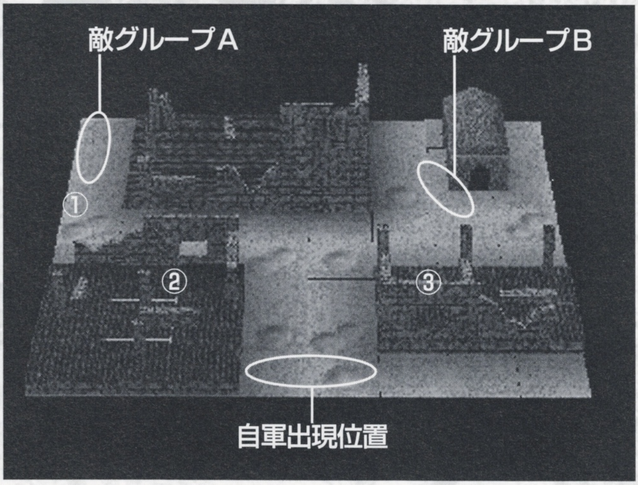
クリア…180　敵全滅…150

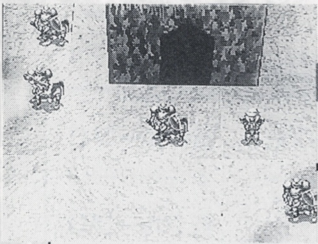
マップの特徴

廃墟が３つ、そして小屋が１つ設置されている。廃墟は、平地とつながっている部分は通過できるが、壁がある部分は通過不可能。

MAP SIZE

Width……32
Height……32





敵ユニット初期配置

建物の陰にスナイパー

かなり分散しているため、自軍と接触するまでにはかなり時間がかかる。ところで１つ注意したいのが、右の廃墟にいるスナイパー。壁に隠れているので、見落としがちだ。

敵グループA

ソードファイター×2
トルーパー×1

敵グループB

トルーパー×4
ソードファイター×1
フィクス×1

①…ソードファイター
②、③…スナイパー

BASIC TACTICS 基本戦術　右下の建物の中で陣形を整える

まず最初に、右の廃墟にいるスナイパーを倒す。その後、廃墟で陣形を整えて敵を待とう。ただこのマップでのソードファイターとスナイパーは、遠距離攻撃を仕掛けてくる。なるべく陣形を崩さずに、ヒット＆アウェイで倒していくといいだろう。ソードファイターとトルーパーを一掃したら、ボス（ランクB）を倒しに向かおう。

⬅近寄ってきた敵を倒しながら、少しずつボスのいる右側へと向かっていく

BATTLE:3

ゲディス・プロテクト作戦①

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	B	B	A	B	B	A	A

クリア条件

敵を全滅する

【獲得OPM】

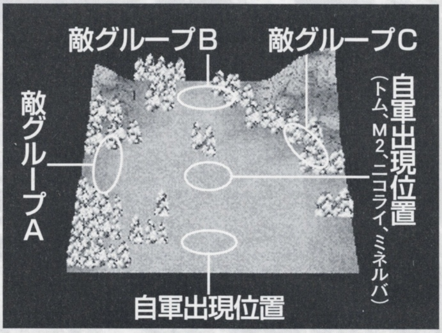
クリア…180　敵全滅…150

マップの特徴

初登場となる雪原マップだが、仕掛けらしきものはないので、基本的には平地と同じ感覚で戦うことができる。マップのあちこちには、雪をかぶった木々もある。

MAP SIZE

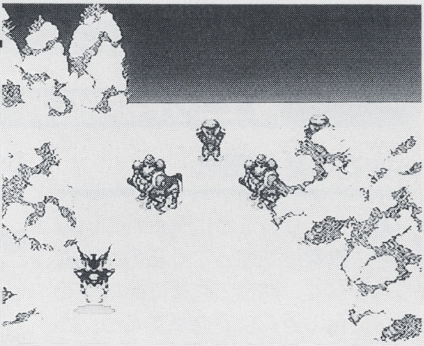
Width……22
Height……32



敵ユニット初期配置

脅威の毒攻撃

敵グループは、トム達４人を取り囲む配置となっている。数はさほど多くないが、プリゾナとトルーパーという移動力の高いユニットが、ともに毒の特殊技を使ってくる。このため、確実に誰か１人は毒に冒されるだろう。



敵グループA

トルーパー×1
スナイパー×2
ウィザード×1

敵グループB

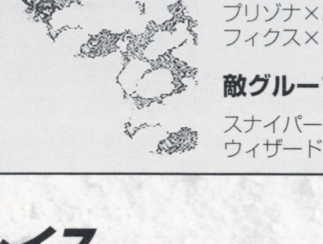
トルーパー×2
プリゾナ×2
フィクス×1

敵グループC

スナイパー×2
ウィザード×1

BASIC TACTICS 基本戦術　キーパーソンはレイス

とりあえずは、トムとハーベイの部隊を合流させる。このとき、トム側が北にいる敵グループと切り結びながら南下するといいだろう。合流したら真っ先に、毒を使うプリゾナとトルーパーを倒す。誰か１人は確実に毒を受けてしまうが、それでも総力を上げて倒すこと。毒を受けたユニットは後退して、レイスが治療する。レイスの出番が多いので、間違えてもレイスが毒を受けないように！



←魔法が効きにくく、HPも高い。しかも毒攻撃を仕掛けてくるので、非常にやっかい

BATTLE:4

ゲディス・プロテクト作戦②

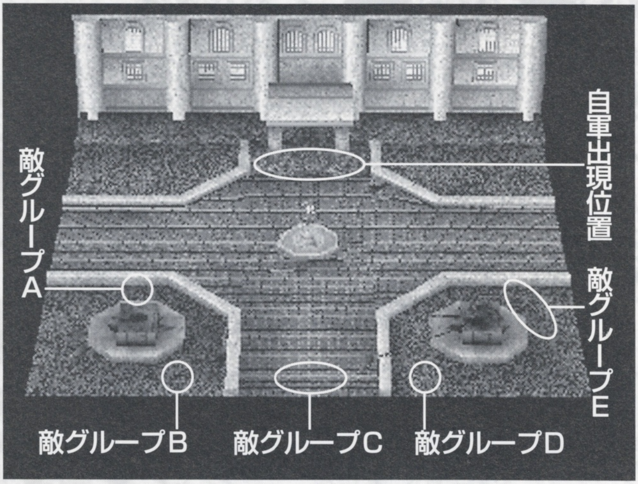
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	B	B	A	B	B	A	A

クリア条件

デバイスがマップ南の砲身に到達する

【獲得OPM】

クリア…200　敵全滅…150

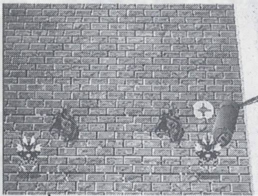


マップの特徴

議事堂前のマップ。中央には噴水があり、その周囲は広場となっている。そして南には、２基の砲台が設置されているが、現在は故障中。右下の砲台と連結している砲身が目的地。

MAP SIZE

Width……32
Height……32



敵ユニット初期配置

左右の防衛部隊

敵グループは５つに分かれているが、攻撃に向かってくるのは中央の１部隊のみ。残りはすべて、砲台の防衛にあたっている。この防衛部隊は砲台の近くまで進軍すると、行動を開始する。なおこのマップに登場するスナイパーは、マヒの特殊技を使ってくる。

敵グループA
ウィザード×2

敵グループB
スナイパー×1
トルーパー×2

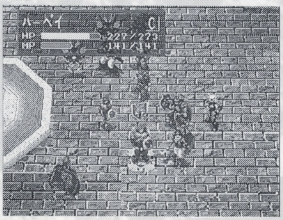
敵グループC
プリゾナ×2
ウィザード×2

敵グループD
スナイパー×1

敵グループE
トルーパー×1
スナイパー×1
ウィザード×2

BASIC TACTICS 基本戦術　マップ右寄りのコースを南下

プリゾナは攻撃部隊なのでこちらに向かってくる。最初の標的として速攻で倒そう。プリゾナを倒したら少しずつ前進する。ところで噴水より下に行くと、防衛部隊が動き出す。ただし、右寄りを歩けば左の防衛部隊は動かない。その後防衛部隊のスナイパーを倒してから、デバイスを砲身に接触させる。



←プリゾナを倒した後はいったん全員を右側に集結、陣形を組み直してから進軍する

BATTLE:5

ゲディス・プロテクト作戦③

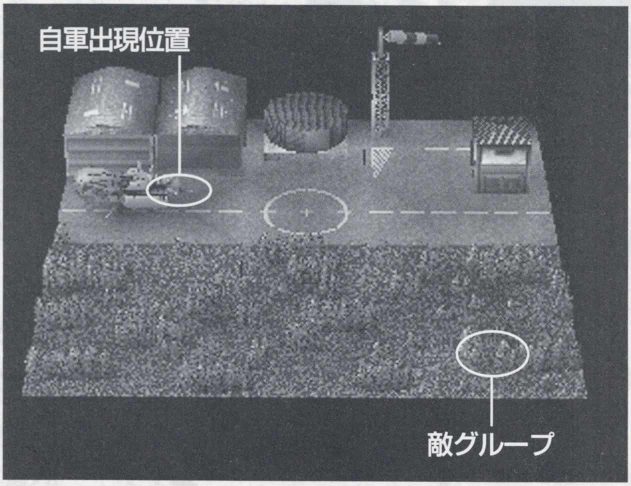
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
C	A	A	B	B	B	B	A	A

クリア条件

6ターンの間、敵を輸送機に近づけない

【獲得OPM】

クリア…180　敵全滅…160



マップの特徴

マップ中央から南は森、北は飛行場。ただ飛行場には侵入不可能な建物が多く、しかもスペースも大きい。このため、おのずと滑走路の前で部隊を展開させることになるだろう。

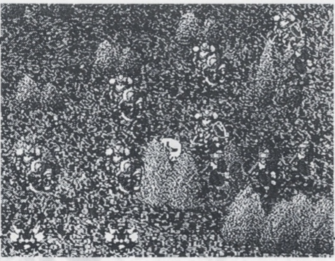
MAP SIZE

Width……32
Height……30

敵ユニット初期配置

トルーパーの機動力も…

機動力の高いトルーパーが中心の部隊だが、森の中ということで平地よりも機動力が落ちている。ただ、毒の特殊技を使うものもいるので、やはり近づかれると危険。



敵グループ

トルーパー×6
スナイパー×4
プリゾナ×2

BASIC TACTICS 基本戦術 滑走路の中央で部隊を展開

敵ユニットの移動力から考えると最初にプリゾナ、次にトルーパーそして最後にスナイパーを相手にすることになる。滑走路の中央付近で部隊を展開し、順次撃破していくのが理想的だ。ただし、敵は固まって移動してくるので、集中攻撃を受ける危険性もある。回復アイテムを持っているユニットや、レイスの行動順序を後回しにするなど、回復手段を講じておくこと。

←とりあえず敵を食い止めればいいが、毒攻撃を仕掛けるトルーパーだけは倒しておくべきだ

Section6

幼なじみ

同盟の調印式も無事に終了し、事態は収束に向かいつつあった。だが大国、カタロフはいまだ交戦姿勢を見せている。カタロフの殲滅作戦が始まろうとしている。

Flowchart

キャンプ

↓

BATTLE1

カタロフ軍統括の採石場から軍本部に向けて、秘密文書が送られるらしい。その内容を掌握するため、一行は採石場の責任者を拘束しようとする。

……………P.33

ミッションクリア → キャンプ

ミッションロスト → BATTLE2

BATTLE2

採石場から出た伝令を追っていたハーベイ達は、道中でカタロフの治安執行部隊が、町を破壊している現場を目撃。これを止めるため同部隊と戦闘に突入する。

……………P.32

↓

キャンプ

↓

BATTLE3（撤退 → キャンプ）

カタロフの魔装部隊が、レジスタンスを襲撃しているとの緊急入電があった。彼らを救出するため、現場へ急行したホワイト＝サージだが……。

……………P.33

↓

キャンプ

↓

BATTLE4

「デロスカラベの魔女」と呼ばれるカタロフ軍の魔装部隊のリーダーは、マーシャの幼なじみシンシアであった。教会に立てこもった彼女との決戦が始まる。

……………P.36

↓

END

BATTLE: 1

アドバンス・ザーハ作戦①

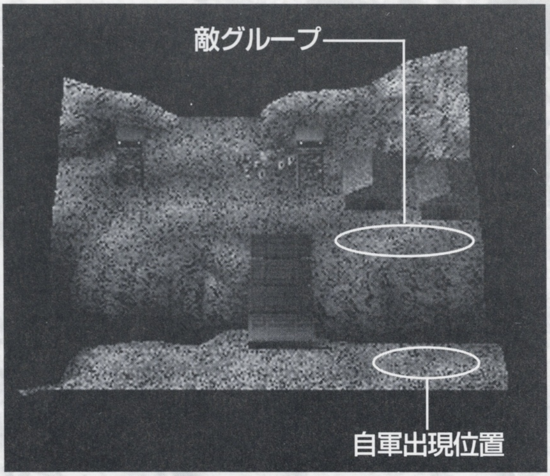
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	A	B	A	B	B	A	A

クリア条件

逃げるオペレーターに追いつき、倒す

【獲得OPM】

クリア…160 敵全滅…140



マップの特徴

採石場ということで大半が荒れ地で構成されている。またマップは南と北半分に分かれており、中央には北と南をつなぐ1本の橋が用意されている。橋が掛かっていない部分は崖となっているので、ニコライ以外は移動できない。

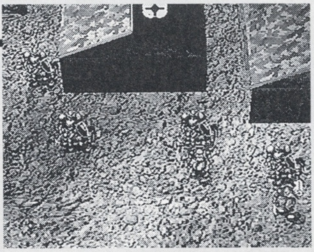
MAP SIZE

Width……28
Height……32

敵ユニット初期配置

強固な壁を形成

主力部隊は、トルーパーとマスクマン。数こそ少ないが、こちらが侵攻しようとするとオペレーターを逃がすために、橋の上で防御ラインを形成する。なおオペレーターは、ハーベイの次に行動順序が回ってくる。

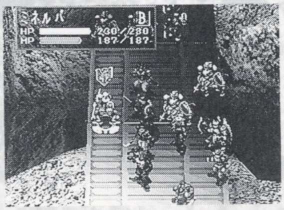


敵グループ

トルーパー×4
マスクマン×2
オペレーター×1

BASIC TACTICS 基本戦術 機動力の高いユニットで中央突破

オペレーターはマップの北に向かって逃げるので、全速力で向かわないとまず間に合わない。追撃に適しているのは、移動力の高いミネルバ。他のメンバーが橋の上で敵と戦い、防衛ラインを崩した後、その穴を縫ってミネルバにオペレーターを追わせるといい。また、崖に移動できるニコライに追わせても可。



⬅敵味方が全速で動くと、ちょうど橋の上で衝突する。どこか一角を切り崩そう

BATTLE:2

アドバンス・ザーハ作戦②

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	A	B	A	B	B	A	A

クリア条件

敵を全滅する

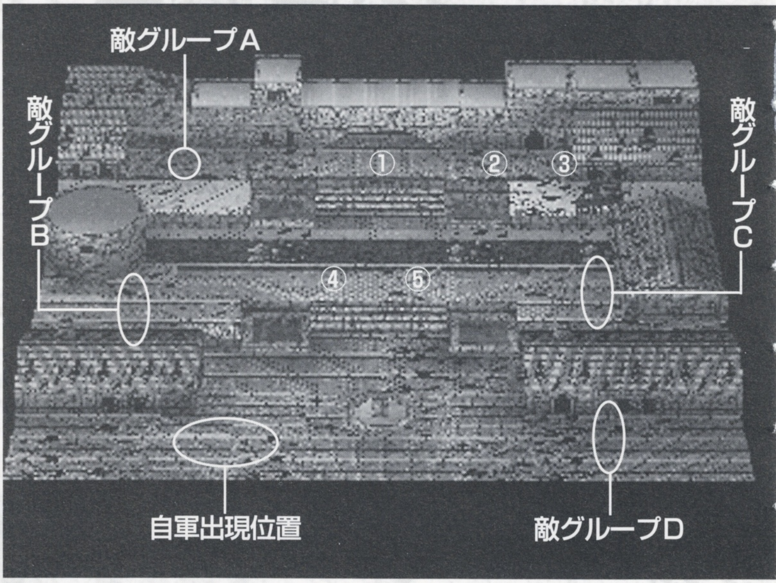
【獲得OPM】

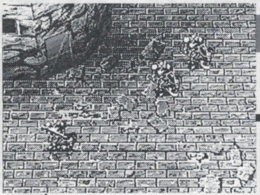
クリア…180　敵全滅…180

マップの特徴

これまで登場したマップの中でも最大規模を誇る。市街地だが半壊状態で、一部に家屋や壁が残っているだけ。障害物らしきものは、それほど見当たらない。

MAP SIZE
Width ………40
Height ………32





敵ユニット初期配置

各方向にまんべんなく

接近戦用のユニット中心で形成されたグループが、マップのあちこちに点在している。早い話が、囲まれている状態だ。注意すべきなのは、眠り攻撃を仕掛けるトルーパー。

敵グループA、C
トルーパー×2

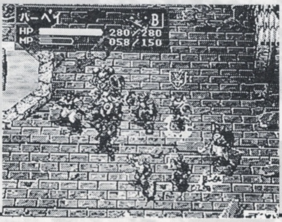
敵グループB
トルーパー×3

敵グループD
トルーパー×1
ソードファイター×1

①、②…マスクマン
③～⑤
…ソードファイター

BASIC TACTICS 基本戦術　右下のグループを粉砕、布陣を敷く

敵があちこちに散らばっているので、待っていると不利。どこか一角を崩し、そこで迎撃態勢をとるのがいいだろう。敵グループBとCのトルーパーは眠り攻撃を仕掛けてくるので、うかつに接近すると危険。右隅のグループDを倒したら、そこで敵を迎え撃とう。



⬅マップ右下で迎撃態勢を整えた後は、トルーパーを優先して叩いていけばOK

BATTLE:3

アドバンス・ザーハ作戦③

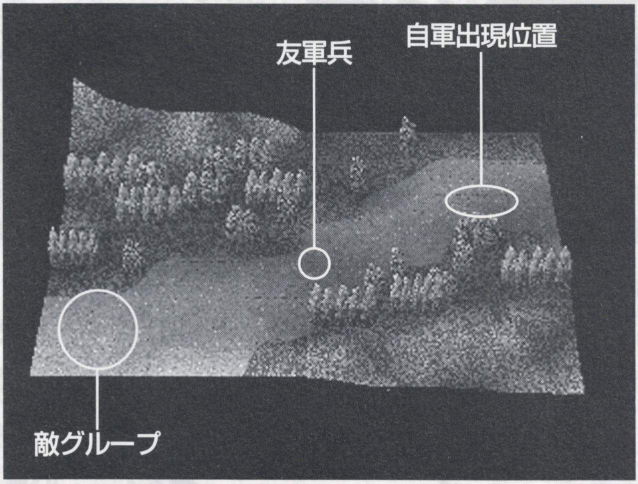
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
A	A	A	B	A	B	B	A	A

クリア条件

レジスタンスが全滅する前にダークシンシアを倒す

【獲得OPM】

クリア…180　敵全滅…180



マップの特徴

幅の広い一本道が、斜めに通っているのが特徴。このため、路上で戦闘に突入することが多い。ちなみにそれ以外の部分は草地となっていて、道沿いには木が生い茂っている。

MAP SIZE

Width……28
Height……32

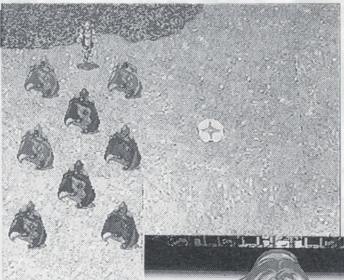
敵ユニット初期配置

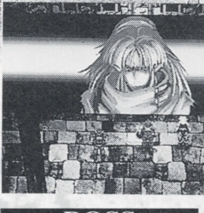
魔法攻撃が強力

ダークシンシア、一般ユニットともに長射程の魔法を使用してくる。しかも使用する魔法は、広範囲を攻撃するもの。連続してくらうと、かなり危険だ。

敵グループ

ウィザード×6
ネクロマンサー×2
ダークシンシア×1

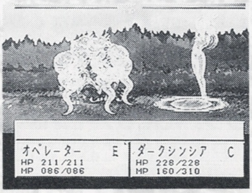




BASIC TACTICS 基本戦術　中央付近までは全速前進

援護作戦のセオリーどうりに、まずは友軍兵の前方に出る。ただし友軍兵は総じて移動力が低めなので、到達する前に数人は犠牲になる。なお、このマップに登場する敵には属性を持った攻撃が効きにくい。主攻撃にはハーベイ、M2、アインの特殊技を使用していこう。

⬇友軍兵の数は多いので、セオリーを守れば全滅は免れる



BOSS

ダークシンシア

強大な魔力を持つ「デロスカラベの魔女」。その正体は、マーシャの幼なじみ、シンシア。しかし彼女は、マーシャのことを覚えていない。

BATTLE:4

アドバンス・ザーハ作戦④

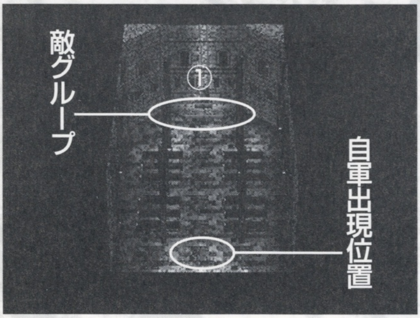
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ
B	A	B	B	A	B	B	A	B

クリア条件

ダークシンシアを倒す

【獲得OPM】

クリア…120　敵全滅…120

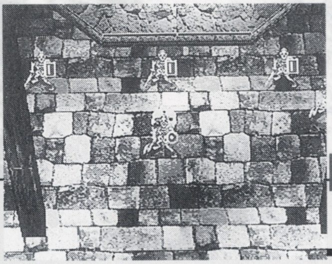


マップの特徴

2列の長椅子と壇が設置された教会内のマップ。これまでのマップと比べると、かなり狭い部類に入る。ちなみに長椅子は、障害物ではない。椅子の上に乗って移動できる。

MAP SIZE

Width……16
Height……28



シンシア

マーシャの幼なじみだが、カタロフによって魔力を引き出す手術を施され、過去の記憶を失っていた。元々は、おっとりとした優しい少女。

敵ユニット初期配置

白兵戦主体の部隊

敵グループ

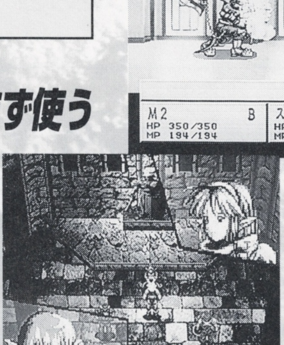
スケルトン×6

①……ダークシンシア

ダークシンシア以外は、すべてスケルトンで構成されている。スケルトンは2種類いるが、ともに毒の特殊技を使用する。HPも高い。

BASIC TACTICS 基本戦術 アイン以外はMPを惜しまず使う

敵の主力となるスケルトンはHPこそ高いものの、防御力と魔法耐性は低い。接近されると毒の攻撃を受けるため苦戦するが、近づかれる前にこちらから接近して集中攻撃を仕掛ければ、さほど問題なく倒せるはずだ。攻撃するときは、MPを惜しまず使っても問題ない。広範囲を攻撃できる特殊技を連発すれば、あっと言う間に片がつくだろう。ただしアインは、対ダークシンシア戦に備えてMPを温存しておくこと。



⬆⬅スケルトンの毒攻撃にさえ注意すれば、クリアは簡単。クリア後には、シンシアが仲間に加わる

Section 7 カタロフの決戦

ついにカタロフ殲滅作戦が決行された。ホワイト=サージは、城塞都市に侵入して要人達を捕縛するという大きな任務が与えられる。

Flowchart

キャンプ

撤退

BATTLE1

城塞都市の入口付近で、敵防衛部隊と接触。これを撃破しない限り、作戦は遂行できない。部隊を全滅し、城門を開けることが最初の任務となる。

……………P.56

キャンプ

BATTLE2

魔装部隊の責任者でもある大司教が、教会内に立てこもった。ホワイト=サージに、彼を捕縛して残りの要人達の所在を確認するようにとの任務が下りる。

……………P.57

キャンプ

BATTLE3

大司教と同じように議事堂に立てこもった、将軍カビラ。今度は彼を捕縛せよとのミッションが下される。だがカビラという男は、一筋縄ではいかなかった。

………P.58、59

キャンプ

撤退

BATTLE4

ついに親玉のザハルトを追い詰めた一行。しかし彼の右腕であるダーク卿が、ザハルト逃亡の時間稼ぎのために、ホワイト=サージに戦いを挑んでくる。

……………P.60

キャンプ

BATTLE5

ダーク卿を倒し、残る要人はザハルトのみとなった。逃げるザハルト。追うホワイト=サージ。だがザハルトには、まだ切り札が残っていた。

……………P.61

END

BATTLE:1

カタロフ殲滅作戦①

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
C	A	A	B	A	B	B	A	B	A

クリア条件

敵を全滅する

【獲得OPM】

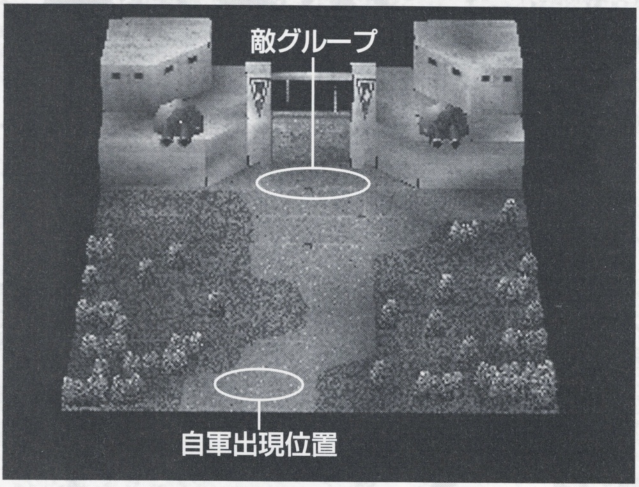
クリア…150　敵全滅…160

マップの特徴

北側は城塞の入口があり、中央付近にはやや幅の広い道が蛇行している。ちなみに城門の左右には、砲台が設置されているが、攻撃は仕掛けてこないので近づいても大丈夫。

MAP SIZE

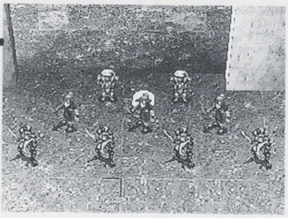
Width……32
Height……40



敵ユニット初期配置

長射程のユニット中心

全員が城門前に集結。直接攻撃系のユニットが主体だが、いずれも遠距離から属性を持つ特殊技を使ってくる。このため、ギリギリまで引きつけるのはかなり困難。

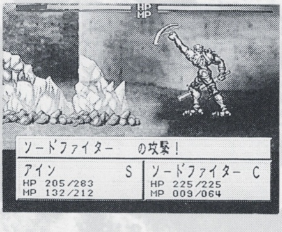


敵グループ

ソードファイター×4
スナイパー×4
マスクマン×2
フィクス×2

BASIC TACTICS 基本戦術　密集を避けつつ、中央で戦う

敵のほとんどは、属性を持つ広範囲の遠距離攻撃を仕掛けてくるので、密集していると危険だ。ただし散らばりすぎると、今度は左右から挟まれる危険性も出てくる。そこでここは、すべての魔法耐性が高いシンシアをやや前方に出し、残りのメンバーはその後方に集結。敵をある程度引きつけたら、広範囲を攻撃できる特殊技で一気に片をつけるのがベストだ。



←ソードファイターの特殊技は、一列に並んでいるときにくらうと、かなりの痛手を被る

BATTLE:2

カタロフ殲滅作戦②

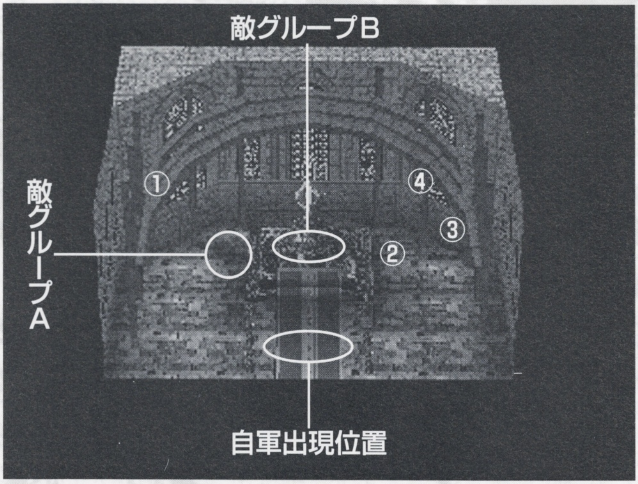
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
A	A	B	B	A	B	B	A	B	B

クリア条件

大司教を倒す

【獲得OPM】

クリア…150 敵全滅…140



マップの特徴

中央に祭壇が設置された、屋内マップ。祭壇部分は高台になっている。かなり狭いうえに障害物がなく、しかも長射程の攻撃を仕掛ける、魔装部隊を相手にしなければならない。

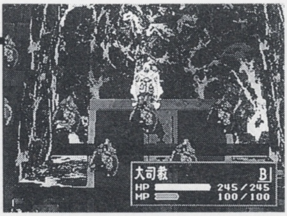
MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置

長射程のユニット中心

敵はすべて、長射程かつ広範囲の特殊技を仕掛けてくる魔装兵部隊。1ターン目から射程内に捉えているものもいる。魔法耐性は全体的に高いが、HPと防御力はかなり低め。



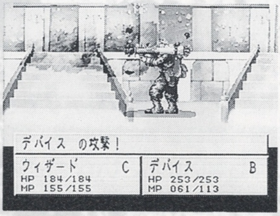
敵グループA
ウィザード×3

敵グループB
ウィザード×5
大司教×1

①～④……ウィザード

BASIC TACTICS 基本戦術 デバイスの「MBランチャー」を効果的に使う

マップが狭いため、1ターン目から敵の攻撃をくらう危険性がある。そこでこのマップでは、あまり密集せず横長に部隊を展開。回復係はシンシアとレイスの2人態勢で臨むのがいい。攻撃の中心となるのは、デバイスのMBランチャー。この特殊技は指定したマスを半径にした2エリアすべてを攻撃できるうえに、威力も高い。敵がまとまっている場所を狙って使おう。



⬅MBランチャーなら、一撃でほぼ確実に撃破可能。敵が3体以上まとまっているときに使いたい

BATTLE:3-1

カタロフ殲滅作戦③

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
C	A	B	B	A	B	B	A	B	B

クリア条件

マップ右側の旗の下に全員が到達する

【獲得OPM】

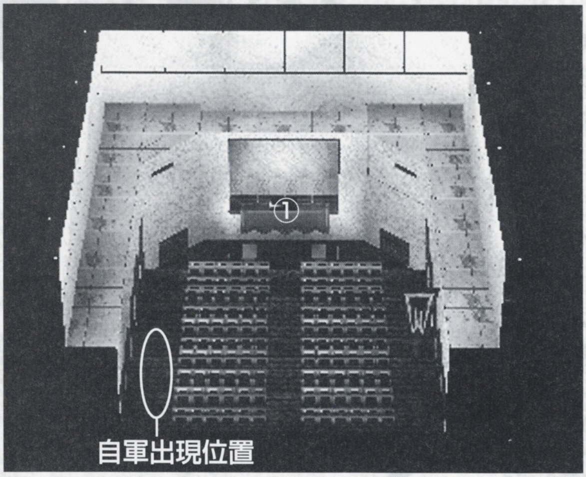
クリア…×　敵全滅…×

マップの特徴

議事堂内1階のマップ。目的地となる旗は、マップの右下にある。なおセクション6バトル4と同じく、椅子は障害物ではない。椅子と椅子の間は通過することができる。

MAP SIZE

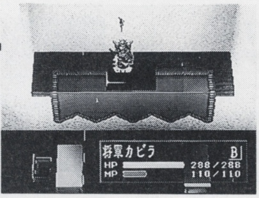
Width……28
Hegith……28



敵ユニット初期配置

カビラ1人だけ

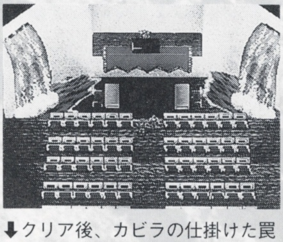
出撃しているのは、将軍カビラのみ。移動も攻撃もせずに、ただ高台の上で待機しているだけ。無視しても一向に構わない。



① ………………カビラ

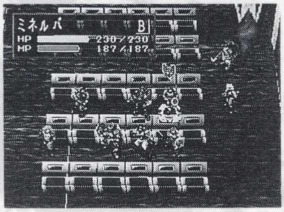
BASIC TACTICS 基本戦術　油断せず、いつものメンバーで臨め！

このマップでは、戦闘がない。右側にある旗を目指して、ただひたすら移動するだけだ。マップ自体はさほど広くないので、4～5ターンでクリアできるだろう。ちなみにこのマップをクリアすると、キャンプ画面へ移行せずに次のマップに突入する。何もないからといって、少数のメンバーで出撃しないように。



⬇クリア後、カビラの仕掛けた罠によって、1階は水浸しになる

⬇戦闘がないので気楽だが、全員を地点到達させる必要がある。結構めんどうくさい!?



BATTLE:3-2

カタロフ殲滅作戦③

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
C	A	B	B	A	B	B	A	B	B

クリア条件

将軍カビラを倒す

【獲得OPM】

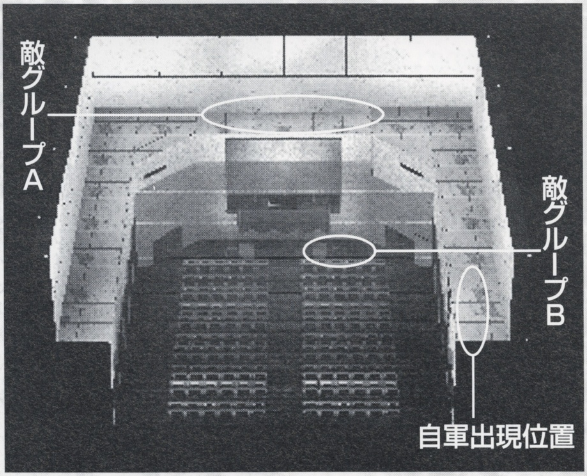
クリア…180　敵全滅…120

マップの特徴

議事堂内2階のマップ。中央一帯は水で覆われているため、移動できる部分は逆U字型となっている通路のみ。ただし、ニコライだけは水の上を移動することができる。

MAP SIZE

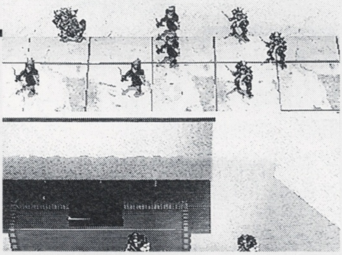
Width……28
Hegith……28



敵ユニット初期配置

水陸からの挟み撃ち

カビラを含めた中央の部隊と、水上のフロッグマン部隊の2グループに分かれている。カビラは、マップの左隅に向かって逃げていくが、左上で停止する。

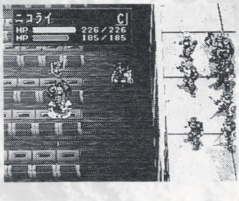


敵グループA
ソードファイター×3
スナイパー×4
カビラ×1

敵グループB
フロッグマン×4

BASIC TACTICS 基本戦術　フロッグマンをニコライでおびき寄せる

通路上にいる敵は、ある程度引きつけておいてデバイスのMBランチャーでまとめて撃破すればOK。その後カビラを追いかけていくが、フロッグマンを通路から引き離すために、ニコライを水上に向かわせ、おびき寄せておくといいだろう。なおカビラは魔法耐性がやや高いので、無属性の特殊技メインで戦うこと。



←フロッグマンはさほど強くはないが、うざったいのでニコライをおとりにして通路から引き離しておく

BATTLE:4

カタロフ殲滅作戦④

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
C	A	B	B	A	B	B	A	B	B

クリア条件

ダーク卿(トールマン)を倒す

【獲得OPM】

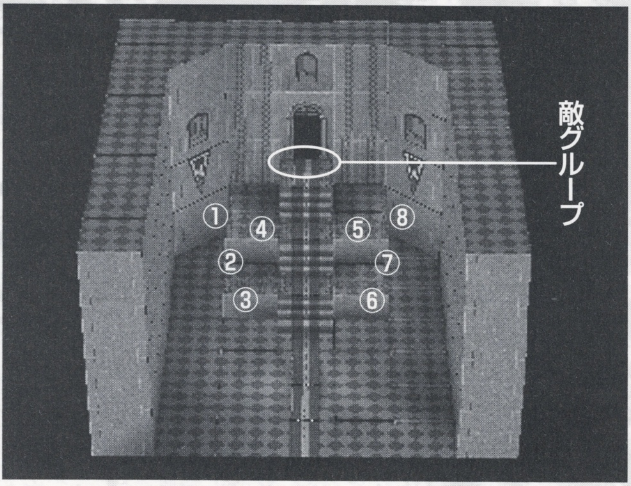
クリア…180　敵全滅…150

マップの特徴

中央には幅の広い階段があり、その左右には高台が設置されている屋内マップ。なお階段の奥には、ザハルトが逃げた出口が見える。段差はあるが、障害物となるものは何もない。

MAP SIZE

Width……28
Height……32



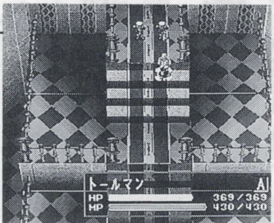
敵ユニット初期配置

分散型の配置

敵の大半は、階段の左右に分散している。ソードファイター以外のHPは総じて低め。ダーク卿は、中央にある出口の前に待機。攻撃の射程範囲内にユニットが接近すると、行動を開始する。

敵グループ
フィクス×2
ダーク卿×1

①、⑧…ソードファイター×2
④、⑤　……ウィザード×1
②、③、⑥、⑦…マスクマン×1



BOSS

ダーク卿

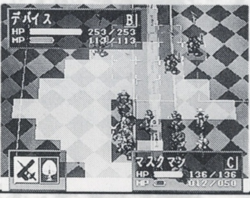
自分を中心にした半径5エリア内のユニットすべてにダメージを与える特殊技を使用。ザハルトの右腕として活躍しているが、実は利用している。

BASIC TACTICS
基本戦術

無属性の特殊技は温存

魔法耐性が低い敵が多いものの、分散しているのでまずは近づくまで待つ。ある程度まとまったら、広範囲を攻撃できる特殊技で一掃するといい。ただ、ダーク卿は魔法耐性が非常に高い。無属性の特殊技を使うメンバーのMPは、温存しておくこと。

⬇MPを温存したいときは、MBランチャーが役に立つ



BATTLE:5

カタロフ殲滅作戦⑤

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
C	A	B	B	A	B	B	A	B	B

クリア条件

ザハルトを倒す

【獲得OPM】

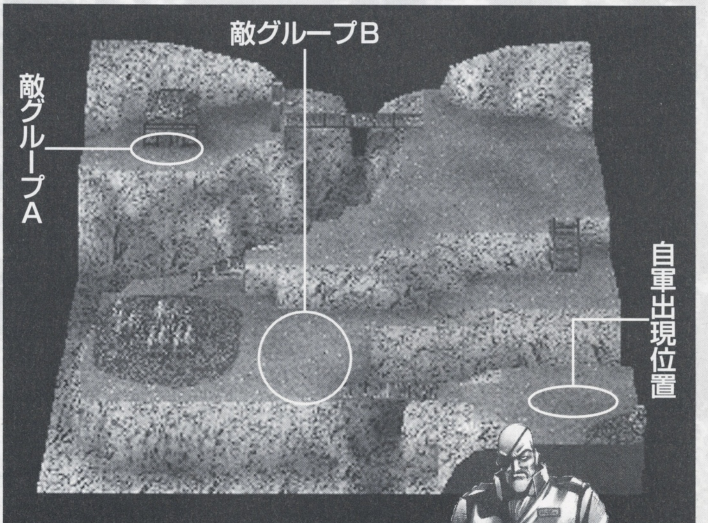
クリア…180 敵全滅…150

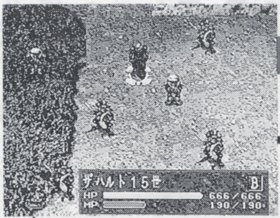
マップの特徴

高低差のある荒れ地と谷によって、天然の迷宮っぽくなっているマップ。もちろんニコライ以外に、谷を移動することはできない。なおマップの大きさは、全マップ中最大。

MAP SIZE

Width……36
Height……40





敵ユニット初期配置

ザハルトを護衛

魔法耐性のやや低いユニットがメイン。グループAの敵は、自軍に向かって移動。スナイパーを除くグループBは、北西の小屋に向かって逃げていく。

敵グループA
スナイパー×3

敵グループB
ソードファイター×4
スナイパー×6
フィクス×2
ザハルト15世×1

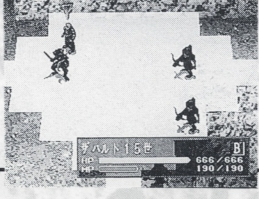
BOSS
ザハルト15世

カタロフ軍総帥。タカ派として知られている。新開発の兵装から繰り出される攻撃は、圧倒的な攻撃力を誇る。

BASIC TACTICS 基本戦術 属性のある特殊技は温存

グループBのスナイパーを倒したら、ザハルトの追撃に向かう。護衛の敵を倒しつつ、徐々に距離を詰めていこう。ザハルトはHPと防御力が高いが、魔法耐性は非常に低い。属性のある特殊技を持つユニットのMPは、温存しておいた方がいい。

⬇基本的に逃げるが、射程範囲内に入ると攻撃してくることも



Section 8 最終兵器発動

カタロフ殲滅作戦終了により、戦争は終結したかに見えた。だが、これまで沈黙を保っていた大国ハーネスエイが、最終兵器「ダイダロス」を発動させようとする。

Flowchart

キャンプ

↓

BATTLE1 …… ダイダロスを乗せた列車を止めるため、ハーネスエイに向かった一行だが、既に遅かった。そしてそこで、ミネルバはかつての婚約者と再会する。 ……………P.31

↓

BATTLE2 …… ハーネスエイのトビカゲの助けによって、列車に乗り移ることに成功したホワイト＝サージ。しかし防衛システムが作動、機人兵の迎撃を受ける。 ……………P.33

↓

キャンプ

↓

BATTLE3 …… 発動を止めるため、アインが制御装置まで向かうことになった。機人兵の厳重なガードで固められた制御装置前で、激しい攻防戦が繰り広げられる。 ……………P.31

↓

キャンプ

↓

BATTLE4 …… アインの手により、制御装置は停止する。だがそのとき、ダイダロスの中から巨大な機人兵が出現する。その名は「ミカド」。最終決戦の火ぶたが切られる。 ……………P.33

↓

ENDING

BATTLE:1

ダイダロス破壊作戦①

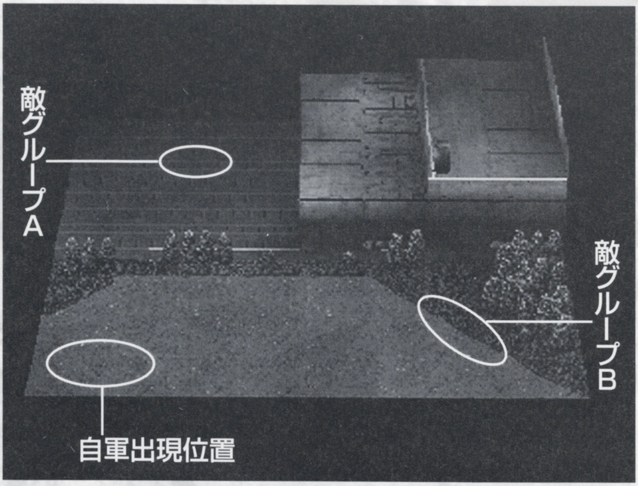
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ
C	A	A	B	A	B	B	A	B	B

クリア条件

ステファンを倒す(HP10以下にする)

【獲得OPM】

クリア…150　敵全滅…100



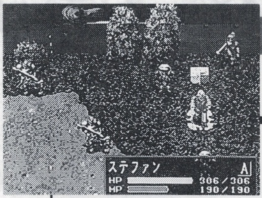
マップの特徴

ハーネスエイのダイダロス発射ターミナル前が舞台。マップの北半分はステーションと線路、南半分は平地と草地で構成されている。なお線路上では、移動力が極端にダウンする。

MAP SIZE

Width……32
Height……32

敵ユニット初期配置



危険な特殊攻撃

ほとんどの敵が、属性のある攻撃を仕掛けてくる。特にトルーパーは射程が長いうえに、眠りを引き起こす特殊技を使用する。これまでのトルーパーの中で、もっとも危険。

敵グループA

トルーパー×1
ソードファイター×3
スナイパー×1
キケルクゲド×1

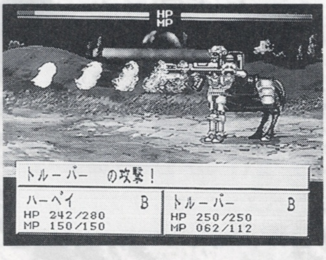
敵グループB

トルーパー×3
スナイパー×1
キケルクゲド×1
フィクス×2
ステファン×1

BASIC TACTICS 基本戦術

トルーパーを優先して撃破

線路上では移動力が1/3程度に落ちるので、グループAの敵と交戦状態になるのは、少し先の話。まずは前進して、グループBの敵を相手にしよう。ここで気をつけたいのは、トルーパー。眠り攻撃を使うので、最優先して倒すこと。もしくらったら、レイスかシンシアの行動順序を早めて回復させた方が賢明だ。なおボスのステファンは、魔法耐性が高い。無属性の特殊技を中心に攻撃していこう。



←眠らされてから攻撃を受けると、大ダメージを受ける。災いの芽は、早めに摘もう

BATTLE:2

ダイダロス破壊作戦②

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ	飛
C	A	B	B	A	B	B	A	B	B	A

クリア条件

敵を全滅する

【獲得OPM】

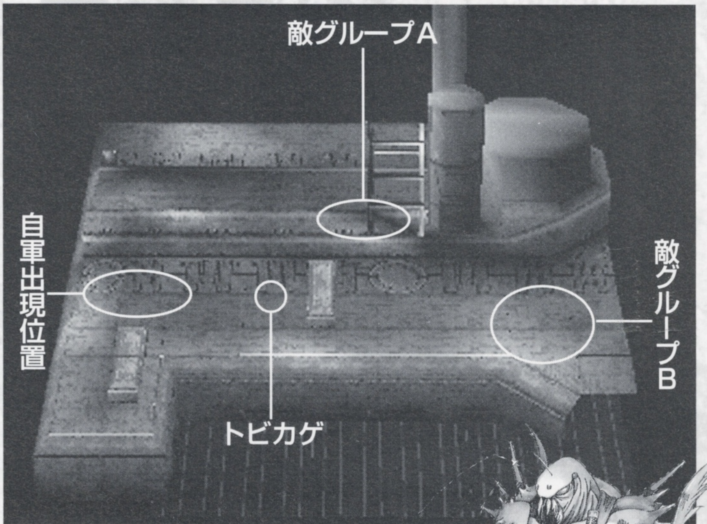
クリア…100　敵全滅…100

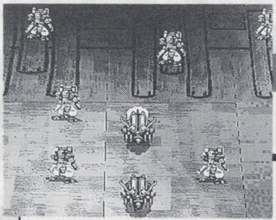
マップの特徴

若干の高低差はあるが、基本的に障害物がない平地と同じ感覚のマップ。ただしマップ南部はえぐられたような形となっていて、飛行可能なユニット以外は侵入できない。

MAP SIZE

Width……36
Height……40





敵ユニット初期配置

鉄壁の防衛力

移動力、攻撃力、防御力。そして魔法耐性が高いファイアボールとハンマーが主力部隊。総合力が高いため、1体を倒すのにも時間がかかる。

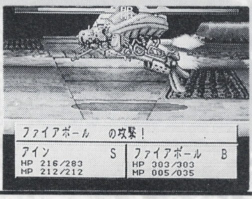
敵グループA
Jフィッシュ×3

敵グループB
ファイアヤーボール×3
ハンマー×6

BASIC TACTICS 基本戦術　トムを囮にして引きつける

ファイアボール、ハンマーともに火属性の攻撃を仕掛けてくる。そこで、火の魔法耐性に優れたトムがおとりになって敵を引きつけ、近づいてきた敵を1体ずつ撃破していくのがベスト。なおJフィッシュは自爆する。特殊技を使うのはもったいない。

⬇機械ということで、ステータス異常を起こさないのも特徴



トビカゲ

ステファンの愚行によって発動したダイダロスを止めるため、ホワイト＝サージに協力する。ルクソドール革命にも参加した、百戦錬磨の忍者。

BATTLE:3

ダイダロス破壊作戦③

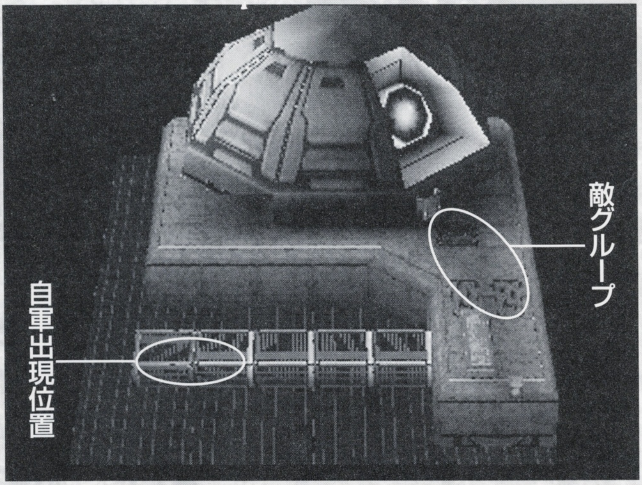
ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ	飛
C	A	B	B	A	B	B	A	B	B	A

クリア条件

アインが榴弾砲の制御装置まで到達する

【獲得OPM】

クリア…100　敵全滅…×



マップの特徴

渡り通路を利用して、制御装置を目指すマップ。目的地は、中央やや右にある。なお渡り通路の両側は、飛行ユニットしか通過できない。ここから攻めてくるファイアボールもいる。

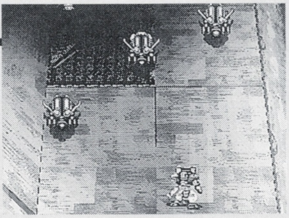
MAP SIZE

Width……32
Height……40

敵ユニット初期配置

空襲からの挟撃

登場するユニットの種類は、前のマップに出現したものと同一。ファイアボールが減った代わりに、ハンマーの数が増えている。また制御装置前には、Jフィッシュがいる。

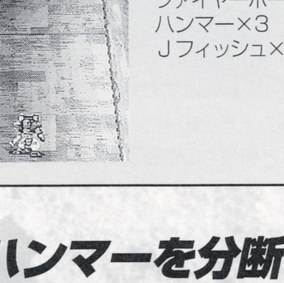


敵グループ

ファイヤーボール×6
ハンマー×3
Jフィッシュ×3

BASIC TACTICS 基本戦術 ファイアボールとハンマーを分断

基本的な戦い方は、前のマップと同じ。ただ、空中からファイアボールが襲撃してくるので、ニコライをおとりにして地上のハンマー部隊を撃破するまで、自軍に近づけないようにするといい。ハンマー部隊を倒したら、アインは目的地に向かわせる。制御装置前のJフィッシュ対策として、一緒にレイスかシンシアを連れていくとより安全になる。



⬅ニコライはそれほど魔法耐性が高くないので、ファイアボールの攻撃は極力受けないように

BATTLE:4

ダイダロス破壊作戦④

ハ	ト	ミ	マ	デ	M	レ	ア	ニ	シ	飛
D	A	B	B	A	B	B	-	B	B	A

クリア条件

ミカドを倒す

【獲得OPM】

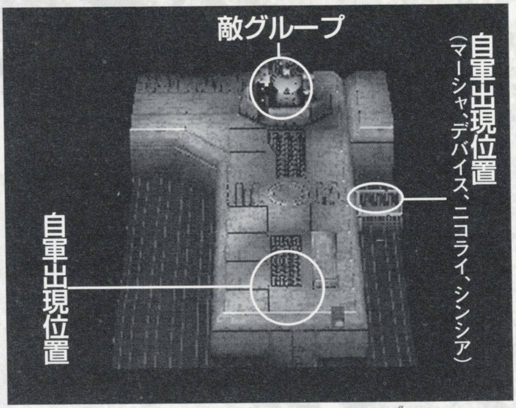
クリア…0　敵全滅…0

マップの特徴

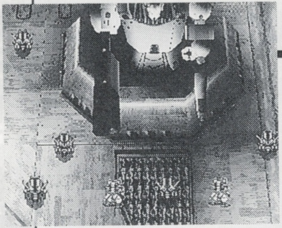
前のマップを違うアングルから見た感じ。地上ユニットが移動できる場所は、T字型の部分だけ。ちなみにアインはイベントで行方不明になっているので、このマップでは使用できない。

MAP SIZE

Width………24
Height………40



敵ユニット初期配置

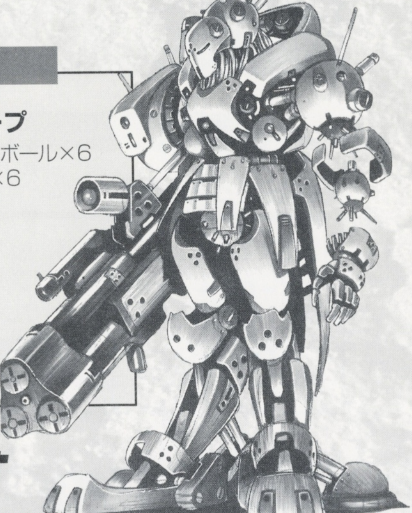


波状攻撃シフト

敵はファイアボールとハンマーのみ。散開しているが、波状攻撃を仕掛けてくる。マップ上部にある機械の上半身のようなものがミカド。射程内に入ると破壊力のある攻撃をしかけてくる。

敵グループ

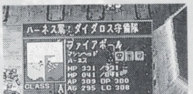
ファイヤーボール×6
ハンマー×6
ミカド×1

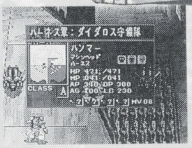


BASIC TACTICS 基本戦術　後退しつつ、1体ずつ倒す

まずは、自軍を集結させる。そして少しずつ後退しながら、敵を迎撃。このとき、レーザーを使用するファイアボールとハンマーを優先して倒すこと。決して無理はせず、1体ずつ確実に倒していこう。

⬇レーザーを撃つファイアボールは、他のものよりＨＰが高い





⬆青みがかったハンマーは、レーザーを撃ってくるので早めに倒す

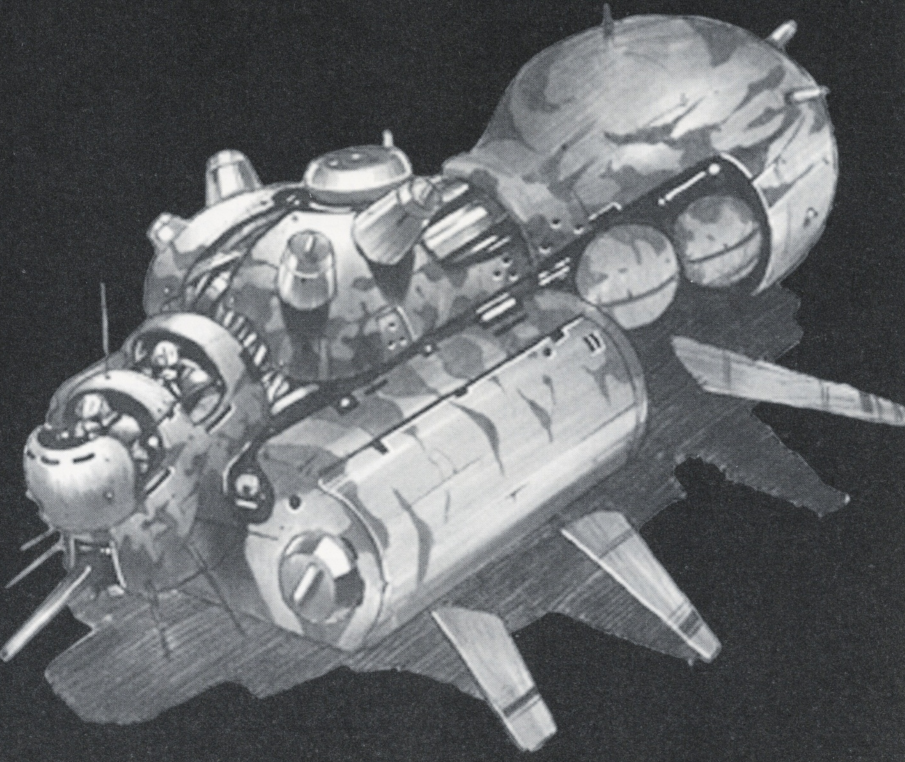
BOSS
ミカド

ダイダロスの中から現れた謎の機人兵。ほぼすべての攻撃に対して、完璧な防御力を見せる。ハーベイのG—ＭＡＲＫⅡのみ通用する。

兵装・ユニット・アイテム完全データ

データファイルの章

己を知り、そして敵を知ることが戦術を立てるときの基本だ。ここでは各兵装の特殊技や敵ユニットの詳細などをまとめてみたので、ぜひとも活用してほしい。



ARMS 兵装一覧

ゲーム中にホワイト＝サージに支給される兵装は、全27種類。ここでは、各兵装の特徴と使用できる技のデータを掲載してみた。

表の見方

①	②	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
③							

①兵装の名称②習得時期（Sはセクション、Bはバトル）③解説④技の名称⑤消費MP⑥射程⑦攻撃有効範囲⑧特殊効果（ド…毒、マ…麻痺、眠…眠り）⑨技の習得時期

ハーベイ

機動白兵戦装備　登場時

ハーベイの基本となる兵装。射程が長く威力も高い、ソードアローには序盤からお世話になるはずだ。

④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
クロムソード	0	1	1	—	登場時
ソードアロー	43	3	1	—	登場時
フェイクスライド	65	2	1	—	登場時
ワイルドラッシュ	92	1	1	—	クラスB
ハンドガン	15	4	1	—	S.3B.3後

重装迎撃兵装備　S.2B.2後

攻撃力と防御力に重点を置いた兵装。拠点防衛戦向きといえる。ただし、移動力と魔法耐性は低め。

④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
ロングバレル	0	1	1	—	S.2B.2後
パワースイング	86	1	1	—	S.2B.2後
シェルフレイマー	56	3	2	—	S.2B.2後
フレアボマー	25	2	2	—	S.6B.2後

MES錬術装備　S.4B1後

魔法耐性の低いユニット用の兵装。4種類の特殊技は、それぞれ属性が異なる。後半戦での主力兵装となる。

④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
マジックミサイル	0	2	2	—	S.4B1後
フレイムシュート	25	3	1	—	S.4B1後
アイスボーラー	25	3	1	—	S.4B1後
ヘビートール	30	0	4	—	S.4B1後
ガイアウォール	35	0	4	—	S.4B1後

機動飛空兵装備　S.8B3後

最終マップでのみ使用できる兵装。ミカドに対して唯一効果的なG-MARK IIを装備。なお、飛空ユニットとなっている。

④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
B-ブラスター	0	2	1	—	S.8B3後
パラクラッカー	20	2	2	マ	S.8B3後
グレムリンブレス	20	3	2	ド	S.8B3後
G-MARK II	70	0	5	—	S.8B3後

トム

炎獄魔装兵装備　登場時

火の属性の特殊技が揃っている兵装。特殊技の性能や使い勝手が他の兵装よりもいいので、この兵装がメインとなる。

④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
コンバットナイフ	0	1	1	—	登場時
サラマンダー	46	3	1	—	登場時
フレアファング	73	4	2	—	登場時
ヘルフレイム	85	3	2	—	クラスC
デスイーター	132	4	1	—	クラスB

トム	水憐魔装兵装備	S.2B2後	水の属性の特殊技が揃っている兵装。炎獄魔装兵装備よりも防御力は高いが、特殊技の射程が短めなのが欠点。	スコールレイン	0	1	1	—	S.2B2後
				ロブヒート	73	2	2	—	S.2B2後
				アイスピラー	78	2	2	—	S.3B3後
				ウォーターデッド	105	3	2	—	クラスB
	烈風魔装兵装備	S.4B.1後	風の属性の特殊技が揃っている兵装。移動力が高いため、電撃戦向き。ただ特殊技をすべて習得するまで時間がかかる。	小刀錬術・旋毛	0	1	1	—	S.4B.1後
				デスボルト	44	3	1	—	S.4B.1後
				ダウンバースト	53	0	4	—	S.4B.1後
				エアロバスター	88	3	2	—	クラスB
				ストームソアー	130	0	3	—	S.6B.2後
	冥土魔装兵装備	S.4終了後	土の属性の特殊技が揃っている兵装。特殊技はすべて、広範囲を攻撃できるものだが、全体的に消費MPは高め。	ガイアスパーク	0	2	1	—	S.4終了後
				ファイアスタータ	55	0	3	—	S.4終了後
				ガイアボマー	73	3	2	—	クラスB
				フロム・ケイオス	118	4	2	—	S.6B.2後
ミネルバ	超獣騎乗兵装備	登場時	相棒のシェルファーに騎乗したときの兵装。移動力が高いので、電撃戦などで重宝する。ただ特殊技の消費MPは多い。	オーガランス	0	2	1	—	登場時
				ニードルランス	62	3	1	—	登場時
				ファイアボール	74	4	2	—	登場時
				スライドアタック	71	0	3	—	クラスC
				ウィングウォール	85	0	2	—	クラスA
	機動親衛兵装備	登場時	シェルファーから降りた、屋内戦専用の兵装。攻撃力や特殊技の性能など、すべてにおいて決め手に欠ける。	ジャスティス	0	1	1	—	登場時
				ジャッジメント	68	0	2	—	登場時
				ジーザスコール	74	2	1	—	クラスD
				イリュージョン	88	0	3	—	クラスB
マーシャ	肉弾白兵戦装備	登場時	格闘戦を想定した兵装。特殊技は強力だが、消費MPはかなり多い。ランクが低いとMP満タンでも１回しか使えない。	ブリッドブーツ	0	1	1	—	登場時
				フレイムフィスト	97	1	1	—	登場時
				スパイダーオーラ	75	2	1	—	クラスD
				トールイレイザー	111	0	3	—	クラスB
	特殊暗殺兵装備	S.2B.2後	攻撃力、特殊技の性能などバランスにすぐれているのが特徴。マーシャの基本となる兵装として、序盤から役立つ。	ラフレシアブーツ	0	1	1	—	S.2B.2後
				ニードルブレス	25	1	1	ド	S.2B.2後
				モンスターリッパー	42	2	1	—	S.2B.2後
				ジ・エンド	86	1	1	—	クラスC
				ヘル・ウィンド	74	0	3	—	クラスA
	肉弾MES装備	S.5終了後	４つの特殊技がそれぞれ異なる属性を持っている、魔法耐性の低い敵用の兵装。遠距離支援が中心となる。	ウィンドカッター	0	2	1	—	S.5終了後
				バーニングフレア	25	2	1	—	S.5終了後
				アイスランス	25	2	1	—	S.5終了後
				エレキネス	40	3	2	—	S.5終了後
				クラッシュバーン	60	0	3	—	S.5終了後

デバイス	後方攻撃兵装備 登場時 特殊技の性能や移動力など、総合力にすぐれたデバイスの基本兵装。MBランチャーは、後半のマップ攻略の核となる。	ハンドガン	0	2	1	—	登場時
		フレイムショット	28	3	2	—	登場時
		アイスショット	28	3	2	—	登場時
		MBランチャー	52	4	3	—	S.6B.1後
	拠点防衛兵装備 S.2B.2後 拠点防衛用に開発された、重攻撃兵装。防衛用のため移動力は低めだが、長射程と攻撃範囲の広さでカバーしている。	F 56マグナム	0	1	1	—	S.2B.2後
		L-786	15	0	3	—	S.2B.2後
		バウンドバスター	20	3	2	—	S.2B.2後
		M-888	45	4	4	—	S.4B.1後
	超重兵器兵装備 S.5B.3後 最新兵器を搭載した兵装で、威力の高い特殊技が揃っている。ただ移動力が低い他、出撃に必要なOPMも高い。	カスタムライフル	0	2	1	—	S.5B.3後
		パラクラッカー	24	3	1	マ	S.5B.3後
		AAB-ライフル	18	2	2	—	S.5B.3後
		G-キャノン	42	0	7	—	S.5B.3後
M2	重装突撃兵装備 登場時 ドラゴニュート専用の巨大剣と鎧を装備した、重戦闘用の兵装。近接戦闘においては、無類の強さを発揮する。	バスターソード	0	1	1	—	登場時
		ハイカットクロー	55	1	1	—	登場時
		M2ブレス	59	3	1	—	登場時
		グランドクロス	98	1	1	—	クラスA
	龍族近衛兵装備 登場時 攻撃力、魔法耐性など攻守のバランスがとれている装備。どんな局面にも対応できるので、M2の主兵装となる。	ブーメランアクス	0	1	1	—	登場時
		ドラゴンファング	60	1	1	—	登場時
		M2ショット	69	0	3	—	登場時
		トルネードアクス	74	0	2	—	クラスB
レイス	後方支援兵装備 登場時 攻撃と回復の特殊技が用意されている兵装。MPを回復するMDシューターが使用できるので、後半は重宝する。	ASシューター	0	1	1	—	登場時
		SPシューター	30	2	2	—	登場時
		MDシューター	50	1	1	—	登場時
		バトルショット	40	3	2	—	S.3B.3後
	回復支援兵装備 登場時 体力やステータス異常の回復が可能な、回復専用装備。通常技が眠りを引き起こすので、意外に使い勝手がいい。	スリーパー	0	2	1	眠	登場時
		SPシューター	30	2	2	—	登場時
		SPSシューター	35	2	2	—	登場時
		RFシューター	20	2	1	—	S.4B.4後
	迎撃撃退兵装備 S.5終了後 局地戦闘用の攻撃装備。ただ、この兵装が手に入る頃は、回復係が2人必要なほど戦闘が厳しい。見る機会はないかも。	ブルーム	0	1	1	—	S.5終了後
		RISガス	30	0	3	—	S.5終了後
		JITボックス	100	4	2	—	S.5終了後

アイン

侍　装備　登場時

刀による接近戦を得意とする、アイン専用の兵装。疾風は、対ボス戦において絶大な威力を発揮する。

快刀狼牙	0	1	1	—	登場時
疾風	45	1	1	—	登場時
峰月斬	80	2	1	—	登場時

ニコライ

遊撃飛空兵装備　登場時

ニコライの機動力を最大限に生かした軽装備。電撃戦などのミッションを得意とする。ただし特殊技の消費MPは多い。

N-NATA	0	1	1	—	登場時
スカイキッズ	53	1	1	—	登場時
デッドバード	75	0	4	—	登場時
ラピッドファイア	66	1	1	—	S.5B.3後

強襲飛空兵装備　S.6B.3後

攻撃力に重点を置いた強襲用の兵装。移動力は若干落ちるが積極的に戦闘に参加できるので、ニコライの主兵装となる。

N-ブラスター	0	2	1	—	S.6B.3後
デスボール	45	3	1	—	S.6B.3後
ライトロッド	82	1	1	—	S.6B.3後
ヘルズレーザー	77	0	3	—	S.6B.3後

シンシア

攻撃魔装兵装備　登場時

それぞれ属性が異なる、４種類の特殊技を使用できる魔装兵装備。歩兵や機動兵に対しては、絶大な威力を発揮する。

パラレルデジョン	0	2	1	—	登場時
フレイムパペット	69	0	4	—	登場時
アースパペット	76	4	1	—	登場時
アイススクラッチ	58	3	2	—	登場時
エアロハリケーン	83	0	5	—	登場時

看護魔装兵装備　登場時

HPとMP、そして状態回復の特殊技が使用できる看護装備。レイスとともに回復役に回れば、戦いはかなり楽になる。

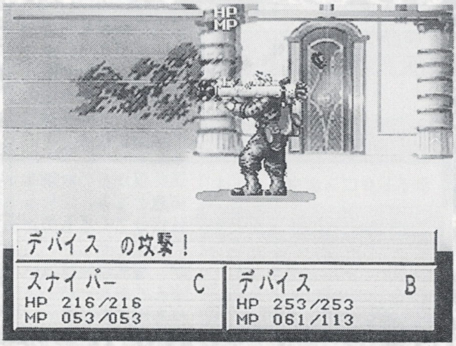
サイキック	0	2	1	—	登場時
ライフチャージ	50	0	3	—	登場時
マインドチャージ	35	3	1	—	登場時
リペア	60	2	1	—	登場時
ファニードリーム	99	1	1	—	登場時

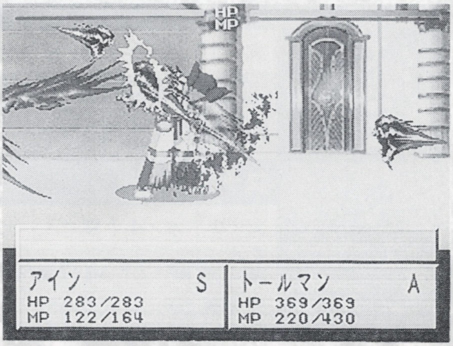
トビカゲ

超忍者装備　登場時

トビカゲのスピードを生かした接近戦用の兵装。ほとんどの特殊技が無属性なので、どんな敵にも対応できる。

朱雀（すざく）	0	1	1	—	登場時
影縫い（かげぬい）	32	2	1	—	登場時
蟷螂鎌（とうろうかま）	48	2	1	ド	登場時
陽炎（かげろう）	65	1	1	—	登場時
四神爆雷（ししんばくらい）	120	0	2	—	登場時

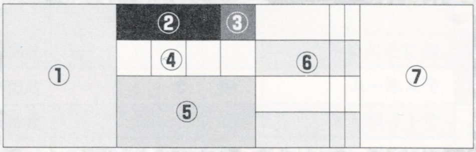


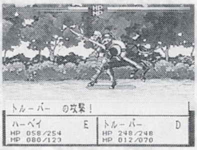


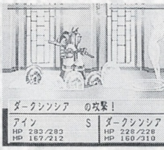
ENEMY 敵ユニットデータ

各マップでホワイト＝サージの前に立ちふさがる、敵ユニット。ここでは、一般ユニットやセクションの最後に登場するボスユニットのデータを公開しよう。

表の見方



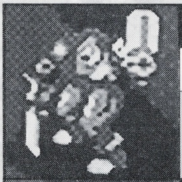
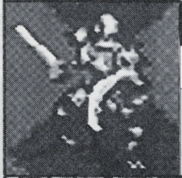
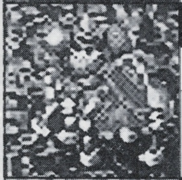


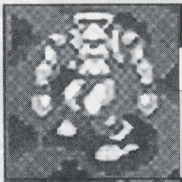
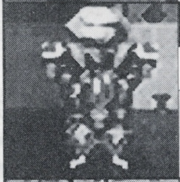
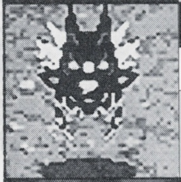
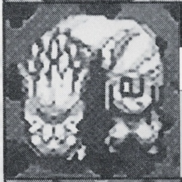
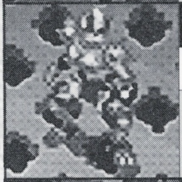
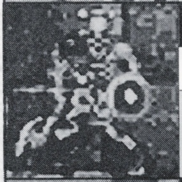
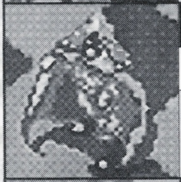
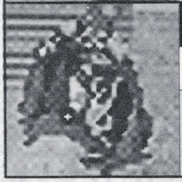


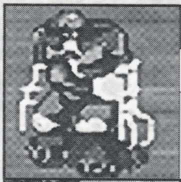
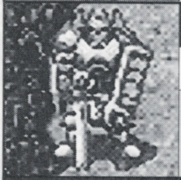
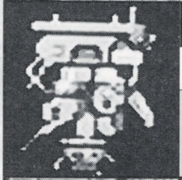
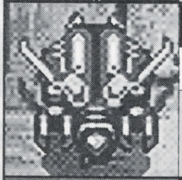
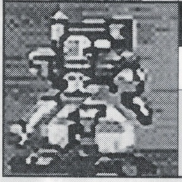
①マップ上での写真②名称③バリエーション④魔法耐性⑤ユニットのステータス⑥ユニットの使用する通常技と特殊技⑦解説（注：バリエーションは、同名ユニットの種類を示す。また、ここで紹介するユニットの数値と技名は、Aタイプかつランク Eのときの数値。

一般ユニット

通常ユニットは、全17種類。それぞれ特性が異なるので、有効な対処法も異なる。

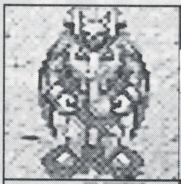
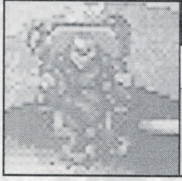
写真	名称	バリエーション	魔法耐性	ステータス	技			解説
	マスクマン	A~D	火／2 水／1 風／2 土／2	HP：124 AP：208 AG：206 MV：12 MP：43 DP：176 LC：197	デスクラッシャー	1	1	HPも魔法耐性も低い、いわゆるザコ系のユニット。しかし中盤以降に出るものはマヒなどを仕掛けてくるので、優先して倒すことになる。
	ソードファイター	A~I	火／4 水／4 風／3 土／2	HP：183 AP：231 AG：186 MV：12 MP：57 DP：192 LC：197	ライトラング	1	1	標準的な能力の歩兵ユニット。接近戦が得意だが、火や水の属性を持つ特殊技を使ってくるタイプもいる。魔法耐性は、あまり高くない。
	トルーパー	A~M	火／5 水／5 風／2 土／3	HP：204 AP：229 AG：182 MV：16 MP：106 DP：213 LC：125	ウォーアクス	1	1	HP、魔法耐性ともに高めの騎兵ユニット。バリエーションも多く、マヒや眠りの特殊技を使うものもいる。全編を通じて強敵となる。
	スナイパー	A~J	火／4 水／4 風／3 土／4	HP：198 AP：217 AG：214 MV：14 MP：48 DP：201 LC：136	ライトクロスボウ	3	1	遠距離からの射撃を得意とする。マヒを仕掛けてくるものがいるなどやっかいだが、魔法耐性が低いぶん、トルーパーよりも倒すのは楽。
					ファイアーショット	3	1	

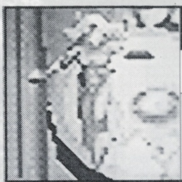
	名前	ランク	火	水	風	土	HP	AP	AG	MV	MP	DP	LC	技			解説
	**オペレーター**	A~H	3	3	2	2	118	198	262	12	112	165	298	キルブレード	1	1	あるときはシステム制御係。またあるときは伝令係と、クリア目的のために倒されることが多い、不憫なユニット。能力も極端に低い。
	**フィクス**	A~E	6	7	6	7	148	170	241	10	229	192	256	滅殺波動 トリート	2 3	1 1	敵ユニットの中で、唯一回復技を使用できる。ランクが高いものは回復量が多いので、終盤に現われた場合は早めに叩いた方が無難。
	**プリゾナ**	A~C	1	1	2	1	212	271	425	16	21	236	212	ヘルスイング ポイズンニードル	1 2	1 1	移動力が高いうえに毒を使う強敵。どのマップでも、行動順序が早く回ってくることが多い。ただ魔法耐性は低いので、倒しやすい。
	**キケルクゲド**	A~E	3	3	4	6	352	226	112	8	20	162	157	ゲドファング ニードルヘッド	1 2	1 1	魔法耐性はやや低いが、HPがボス並みに高いため、倒すまでに時間がかかる。欠点は、移動力が低いこと。倒すのは後回しでもいい。
	**デライツァート**	A~C	1	1	2	2	268	247	167	8	11	243	123	ベアナックル	1	1	肉弾戦を得意とする歩兵ユニット。ほとんどのタイプが毒を使用するため、出現したマップでは優先して倒したい。移動力は低め。
	**スケルトン**	A~D	1	1	1	1	324	212	56	12	3	156	37	ネクロソード	1	1	HPが高いだけで、防御力も魔法耐性も低い。ついでに出現するマップも少ない。セクション6で登場するもののみ、特殊攻撃で毒を使う。
	**ウィザード**	A~N	7	6	6	5	128	193	205	10	100	181	268	フレア#1 フレア#2 フレア#3	2 3 3	1 2 2	タイプによって属性は異なるが、いずれも魔法攻撃を仕掛けてくる。魔法耐性は高いがHPは低いので、倒すのは意外と楽だ。
	**ネクロマンサー**	A~F	6	7	5	5	118	184	187	12	36	172	234	怨火 サモンズ	1 1	1 1	見た目はウィザードとほとんど変わりないが、こちらは召喚魔法を使用する。ただ、ウィザードの攻撃よりもダメージは少ない。

	フロッグマン			A〜C	ヘルクロー（陸）	1	1	水があるマップに出てくる、水中用ユニット。能力はそれほど高くはないが、水の魔法耐性だけは高い。火の属性を持つ特殊技で倒そう。
	火／1	水／8	風／2	土／7	ヘルクロー（水中）	2	1	
	HP：215 AP：238 AG：208 MV：10							
	MP：33 DP：214 LC：263							
	ロイヤルガード			A	ロイヤルラッシュ	1	1	セクション1バトル4でのみ登場。序盤で出会う敵にしては非常に能力が高い。特に特殊技の威力が強力で、一撃でHPの大半を奪う。
	火／8	水／3	風／2	土／1	ファイヤーボール	2	1	
	HP：306 AP：301 AG：202 MV：8							
	MP：70 DP：275 LC：228							
	Jフィッシュ			A〜C	ブレイクアウト	0	3	自動警備システムとして、基地に置かれていることが多いユニット。ブレイクアウトは自爆技。一定範囲内のユニットにダメージを与える。
	火／4	水／4	風／4	土／4				
	HP：256 AP：320 AG：202 MV：10							
	MP：0 DP：231 LC：115							
	ファイアボール			A〜C	フロアガン	2	1	総合能力の高い最強クラスのユニット。飛空が可能。最終マップに登場するCタイプは、強力な特殊技ウェブビーマーポッドを使用する。
	火／7	水／7	風／7	土／7	フレアボマーポッド	3	2	
	HP：398 AP：297 AG：306 MV：14							
	MP：30 DP：286 LC：302							
	ハンマー			A〜D	インパクトアンカー	1	1	ファイアボールを超える攻撃力と防御力を誇る、陸戦タイプのユニット。最終マップで出現するタイプCとDの特殊技は、非常に危険。
	火／6	水／6	風／6	土／6	ミサイルポッド	4	2	
	HP：456 AP：321 AG：107 MV：8							
	MP：0 DP：308 LC：226							

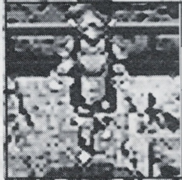
中ボス・セクションボス

一般ユニットより遥かに強力な攻撃を仕掛けるボスユニット。その能力をチェックする。

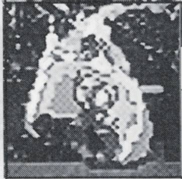
	バート				ドラゴンソード	2	1	ボスの中でも能力が群を抜いて高い。攻撃を仕掛けると、イベントによって自軍が全員倒されてしまうので、実質上倒すことは不可能だ。
	火／8	水／5	風／7	土／6	サンダーブレス	4	4	
	HP：763 AP：419 AG：355 MV：6							
	MP：209 DP：401 LC：263							
	クリフォード				G・ブースト	5	1	属性のある攻撃が効きにくい、やっかいなボス。さらに、周囲に張り巡らされたバリアフィールドを消去しない限り、倒すことはできない。
	火／9	水／8	風／9	土／7	G・フォース	0	5	
	HP：389 AP：335 AG：295 MV：0							
	MP：400 DP：249 LC：398							



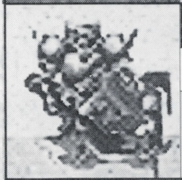
エリナ				技			解説
火／7	水／8	風／7	土／9	ブラッディスピア	3	2	魔装兵系のボス。毒の特殊技を使用してくるので、あらかじめ周囲の一般ユニットを片づけておかないと、犠牲者を出し兼ねない。
HP：268 AP：288 AG：295 MV:6				ヘカーテキス	4	3	
MP：240 DP：267 LC：498				ヘルズエンド	5	3	



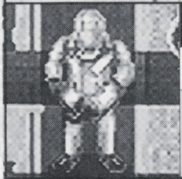
ダークシンシア				技			解説
火／8	水／9	風／8	土／9	パラレルデジョン	3	3	召喚系の特殊技を使用してくる。また魔法耐性が高いため、属性を持つ特殊技は効かない。しかし、アインの疾風ならほぼ一撃で倒せる。
HP：218 AP：229 AG：295 MV：10				マニトゥ	5	1	
MP：300 DP：217 LC：498							



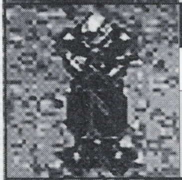
大司教				技			解説
火／8	水／9	風／8	土／9	フレア＃2	3	2	数値的に、ダークシンシアとほぼ同等の能力を持つ中ボス。防御力が低いので、属性のない特殊技で攻撃すれば、簡単に倒すことができる。
HP：235 AP：248 AG：295 MV：10				フレア＃3	3	2	
MP：90 DP：236 LC：378				フレア＃4	0	4	
				フロスト＃4	0	4	



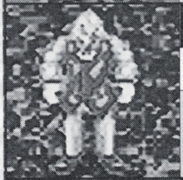
カビラ				技			解説
火／5	水／4	風／5	土／6	エクスタミスラッシュ	2	1	見た目はトルーパーと同じだが、能力的にも大差はない。防御力と魔法耐性が若干高いこと以外は、特別注意すべき点はないだろう。
HP：278 AP：269 AG：207 MV：14				デッドマンファング	3	2	
MP：100 DP：268 LC：299							



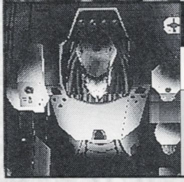
ダーク卿				技			解説
火／9	水／9	風／9	土／9	フレイミングケイオス	0	5	ダーク卿とは仮の名前。本名は、前作にも登場したトールマン。自分の周囲5エリアにいるユニットにダメージを与える特殊技が強力。
HP：359 AP：394 AG：300 MV：10				モータルウィンド	5	1	
MP：420 DP：298 LC：297				ガイアビースト	1	1	



ザハルト				技			解説
火／1	水／1	風／1	土／2	G・ハンマー	2	4	グラフィック上では平服だが、実は新型の兵装に身を包んでいる。攻守ともに完璧に見えるが、魔法耐性が極端に低いので、倒しやすい。
HP：666 AP：405 AG：90 MV：8				G・ガン	0	5	
MP：190 DP：528 LC：136							



ステファン				技			解説
火／7	水／6	風／9	土／5	エアスラッシャー	1	1	一定範囲内のユニットすべてにダメージを与える特殊技を使う、強力な中ボス。しかし少数メンバーで近づいて攻撃すれば、意外と楽勝。
HP：296 AP：294 AG：390 MV：14				エアプレッシャー	0	5	
MP：180 DP：258 LC：428							



ミカド				技			解説
火／9	水／9	風／9	土／9	ミツルギ	0	6	防御は完璧。ハーベイのG-MARK II以外は効かない。なお、データ上では攻撃を仕掛けることになっているが、実際は攻撃してこない。
HP：800 AP：400 AG：100 MV：6				オロチ	0	4	
MP：400 DP：400 LC：300				テンチュウ	4	5	

ITEM

回復・補助攻撃アイテム

本作では、アイテムは軍から支給されることになっている。それぞれがどのような効果を持ち、そしていつ支給されるのかを紹介しよう。

アイテムリスト

アイテムは全19種類。名称の前にあるアルファベットは、下のリストと対応している。

名称	射程	範囲	OPM	効果
A／ライフエイドα	1	1	2	HPを100回復
B／ライフエイドβ	2	1	4	HPを200回復
C／ライフエイドγ	2	2	8	HPを300回復
D／マインドリペア	1	1	6	MPを80回復
E／Lマインドリペア	2	1	10	MPを約160回復
F／アンチドーテ	2	1	2	毒状態を回復
G／リフレクトハーブ	2	1	2	マヒ状態を回復
H／リペアタブレット	2	2	6	眠り状態を回復
I／ヒートグレネード	2	2	5	火属性の攻撃
J／クレイモアヒート	2	2	7	火属性の攻撃（威力大）

名称	射程	範囲	OPM	効果
K／アイスグレネード	2	2	5	水属性の攻撃
L／MKⅡフロスト	2	2	7	水属性の攻撃（威力大）
M／エアログレネード	2	2	5	風属性の攻撃
N／M-6エアボルト	2	2	7	風属性の攻撃（威力大）
O／アースグレネード	2	2	5	土属性の攻撃
P／ガイアストリーム	2	2	7	土属性の攻撃（威力大）
Q／P78グレネード	2	1	8	毒属性の攻撃
R／CS９ボックス	2	1	8	マヒ属性の攻撃
S／SPSサイレント	2	1	6	眠り属性の攻撃

アイテム支給ポイント&配給リスト

支給される時期及び数は以下の通り。なお在庫を次の支給まで持ち越すことはできない。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
SECTION1:BATTLE1～	5	2							1		1								
SECTION2:BATTLE1～	7	8		3					2		2		1				1	1	
SECTION2:BATTLE3～	5	9		2		5	2												
SECTION3:BATTLE1～	6	9		3		5	5		3		3		3		3				
SECTION3:BATTLE6～		6		4							3						1	1	
SECTION4:BATTLE1～	8	8		3		5	5			2	2	1	2						3
SECTION5:BATTLE1～		7	2	4		4	6	2	2	1		2	1		1	1			
SECTION5:BATTLE3～	5	8		5		7	7		3		3		3		3		1	1	1
SECTION6:BATTLE1～	3	5	2	3		4	4	2		2		2		3		2	2	3	2
SECTION7:BATTLE1～		8	3	5	3			4	5	2	5	2	5	2	5	2	2	2	2
SECTION8:BATTLE1～		5	10	5				5		5		5		5		5	3	3	3

『フェーダ2』の舞台裏

特別収録

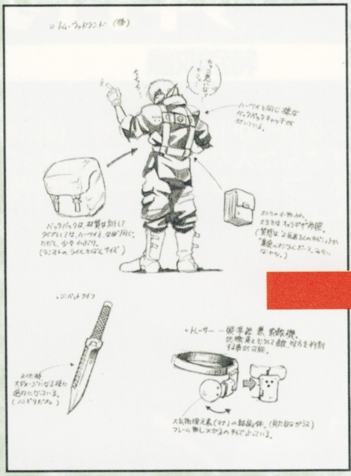
機械とファンタジーが混在する世界。長い戦争により、心がすさんだ人々……。凝りに凝った設定に唸らされる『フェーダ』シリーズの世界観の一端に触れてみよう。

GALLERY OF FEDA 2

玉木美孝デザインワークス

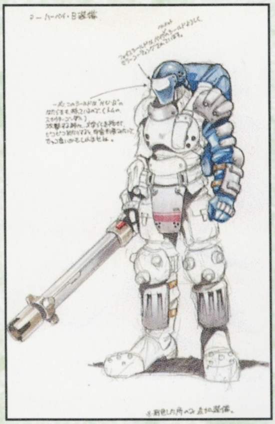
『フェーダ』シリーズの原案と監督を務める、玉木美孝氏。ここで紹介するイラストは、氏が『フェーダ2』のために描き下ろした、膨大な設定原画の中の一部。氏の指先から紡ぎ出される、『フェーダ』の世界をじっくりと堪能してほしい。

人物編 -CHARACTERS- 仕草の1つ1つにも個性がある、こだわりの意匠



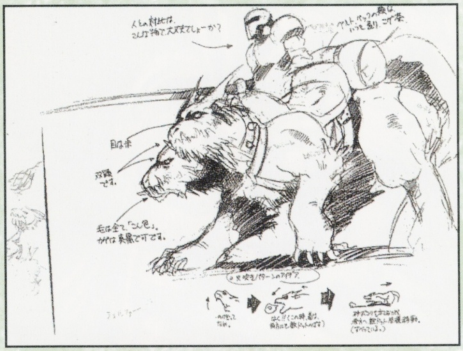
ハーベイ

序盤でハーベイの新たな力となる、迎撃用のB装備。機動隊のような無骨なイメージの中にも、スマートさが残っている。



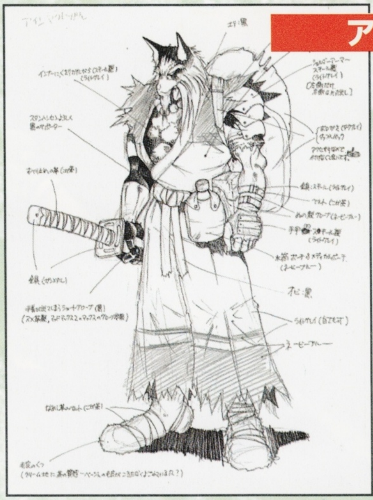
トム

いつも憎まれ口を叩いているトム。攻撃のポーズの中にも、ちょっと生意気なところが見え隠れしている。



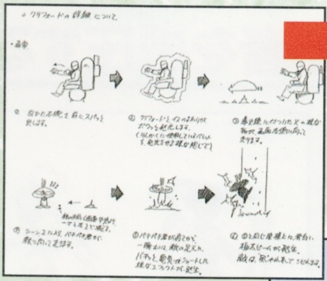
ミネルバwithシェルファー

ミネルバとシェルファーのラフスケッチ。マスクの下に気丈な美少女の顔があるとは思えないほど力強いタッチ。



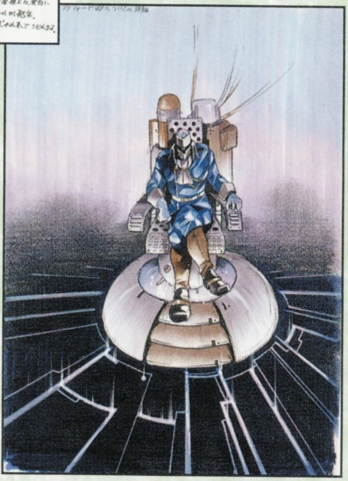
アイン

前作に引き続き登場したアイン。小物や服の裾、そして細かい色指定に、思い入れの深さが感じられる。



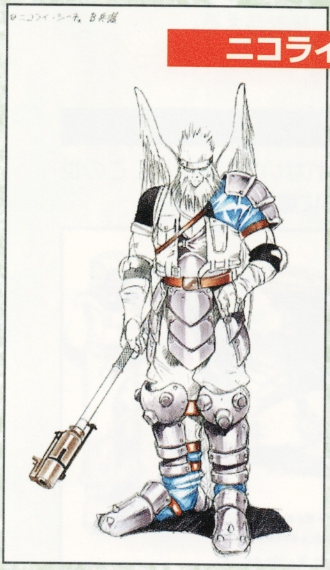
クリフォード

見下した態度。圧倒的な実力。プレイヤーの前に大きな壁として立ちはだかったクリフォードからは、威圧感が漂っている。



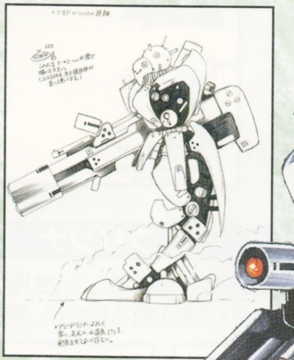
エリナ

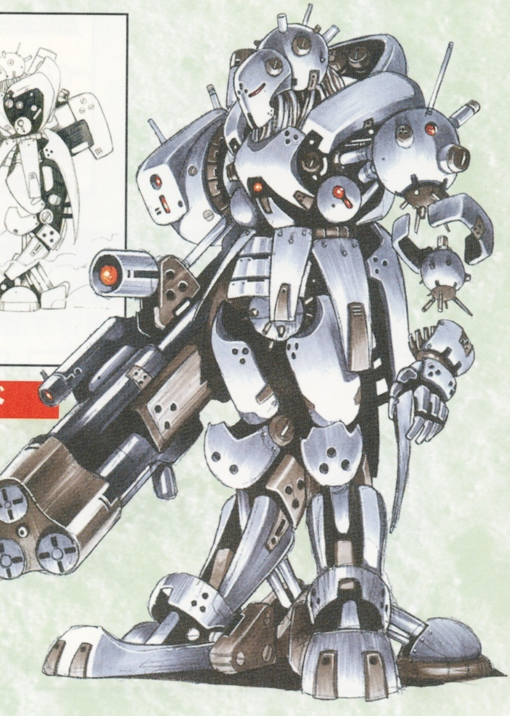
ビジュアルに圧倒されるボスと言えば、やはりエリナ。恐怖感をダイレクトに覚える。



ニコライ

自由を求めて収容所を脱走、仲間に加わるニコライ。顔つきには、誇り高さがにじみ出ている。





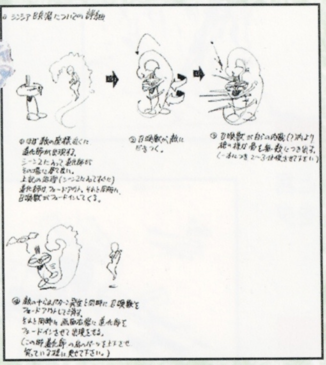
ミカド

ゲーム中では上半身のみだったミカド。見る者を畏怖の念に駆り立てる怪しい輝きを放つ。

見る者を威圧する異形の姿

シンシア・召喚獣

どことなくユーモラスなパペット。寒気を覚える召喚獣。無邪気さの中に残酷さが見える幼い少女の、夢の世界に生きる住民達が、具現化したようだ。

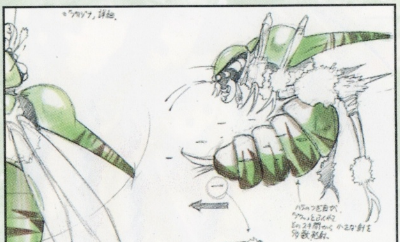


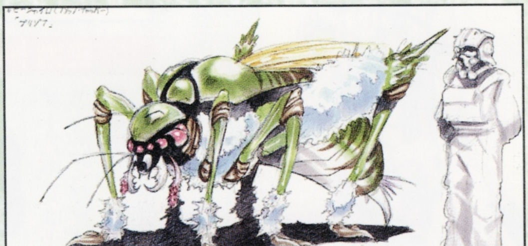
デス・イーター

漆黒の闇から現れ、標的を食いちぎる召喚獣デスイーター。ひたすら獲物を求める凶暴な口が、恐怖を与える。

プリゾナ

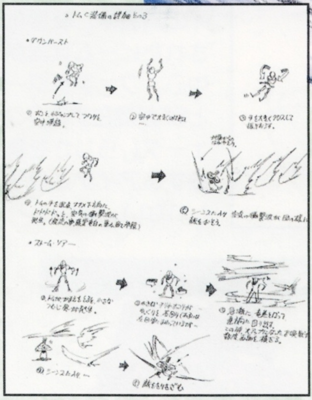
速い敵。毒を使う敵。生理的に受け付けない敵。一度見たら忘れられないプリゾナは、この世で言うハチのようでもある。だがハチを上回る複眼が、嫌悪感をさらに煽る。





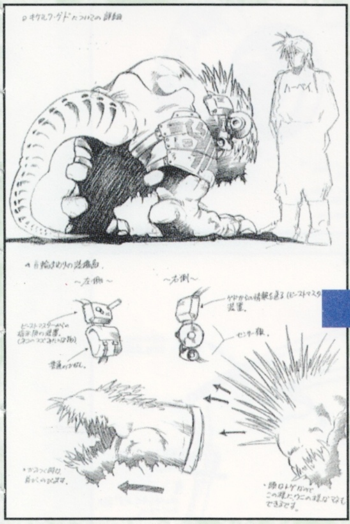
ウォーター・デッド

水のうねりの中から現れる召喚獣、ウォーター・デッド。水の中に生きる怨念のようなものの集合体であるかのように、オドロオドロしい。



ストーム・ソアー

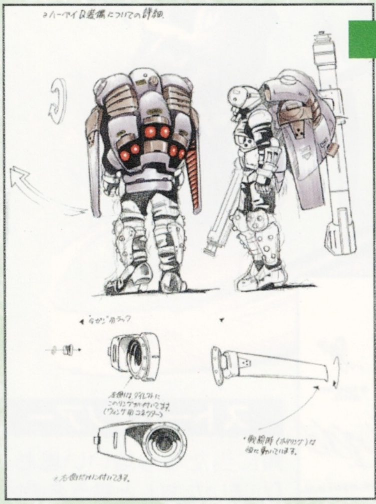
頬に当たる心地いい風も、「かまいたち」と言う名の凶器と化すことがある。この召喚獣には、風の中に潜むシャープな刃のイメージが、投影されているのかもしれない。



キケルクゲド

ビーストマスターとその下僕、ゲド。お互いはペットと主人という関係ではなく、切っても切れないパートナーのようにも見える。

メカニック・アイテム編 -MECHANICS&ITEM- 存在感を与える緻密なディテール

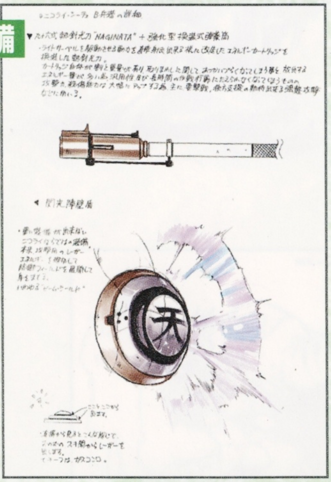


ハーベイ機動飛空兵装備

科学の粋を凝らしたような、近未来的デザイン。まさに決戦兵器と言ったところか。ミカドと繰り広げる最終決戦は、SF映画のクライマックスのようでもある。

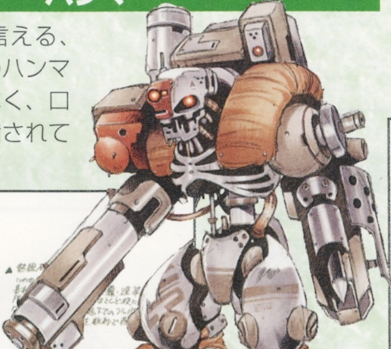
ニコライ強襲飛空兵装備

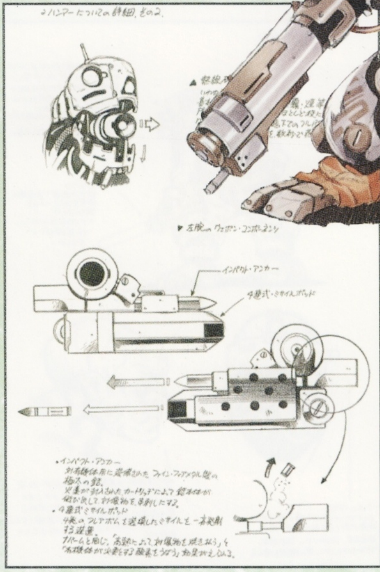
機動性の高いニコライの兵装は、軽量化されたビーム兵器が中心。ファンタジーとSFが混在する『フェーダ』らしさを象徴するアイテムかもしれない。

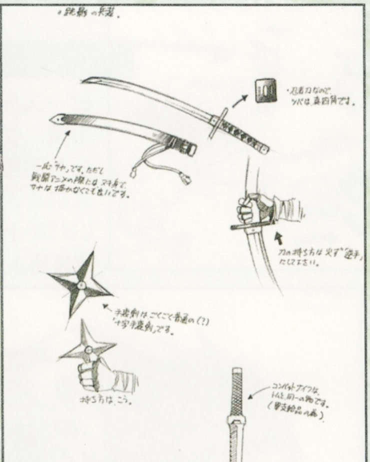


ハンマー

歩く弾薬庫とも言える、重量感たっぷりのハンマー。両手だけでなく、口の中にも銃が装備されているのには驚き。





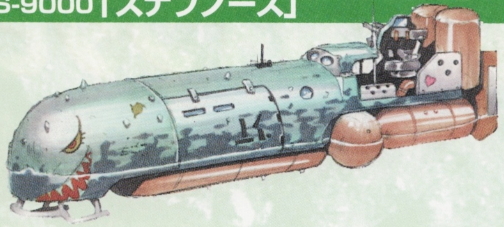


トビカゲ用刀・手裏剣

刀身が反った片刃の剣と、十字型の手裏剣。これぞ正統派の忍者の装備。最終マップ近辺でやっと仲間になるトビカゲのアイテムも、かなり凝っている。

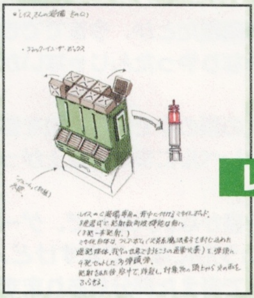
強襲揚陸艇 SS-9000「スナブノーズ」

デザインだけでなく、艦首に施されたペイントに注目。この世界でも、愛機にパーソナルマークを入れる兵士がいるようだ。そう考えると、親近感が沸いてくる。



デバイス超重兵器兵装備

照準器を搭載した、デバイスの超重兵器兵装備用マスク。このマスクの下で照準を除くデバイスの眼は、酔ってはいない。

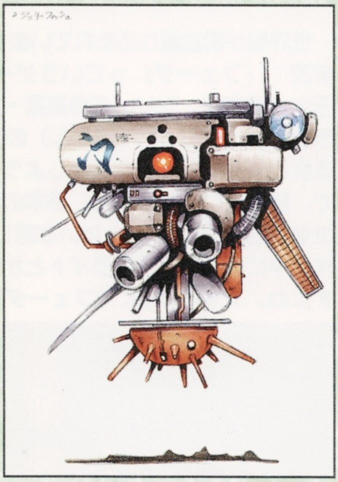


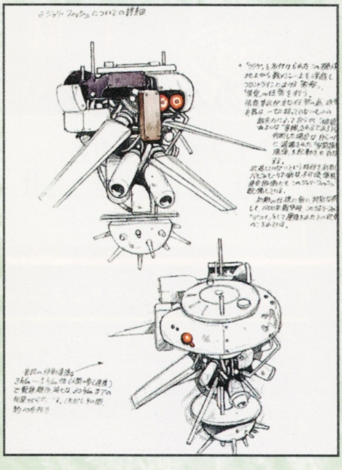
レイス用ミサイルポッド

火炎系魔法とミサイルが合体した超科学装備。デザインはシンプルで、機能美がある。

J-フィッシュ

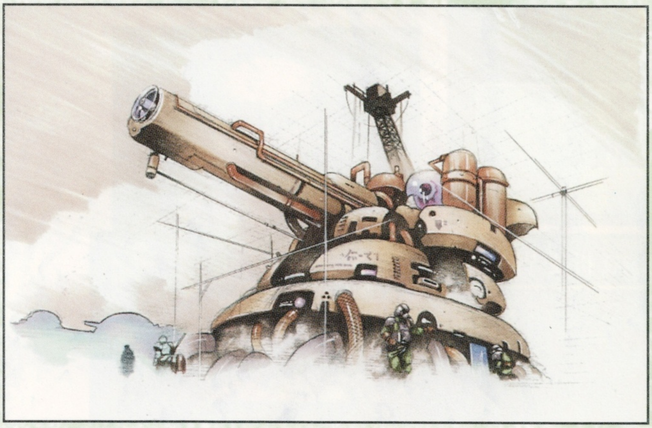
フワフワと空中を浮き、そして爆発する機雷のような敵。どことなくクラゲをほうふつとさせるデザインとなっている。



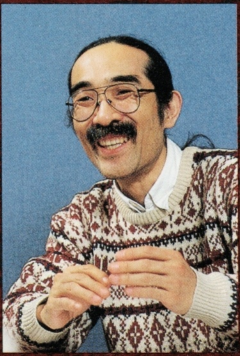


レーザーカノン

機械油の臭いが漂ってきそうなほど臨場感に満ちた、レーザーカノン。その砲身は、何を狙い定める？



開発者インタビュー

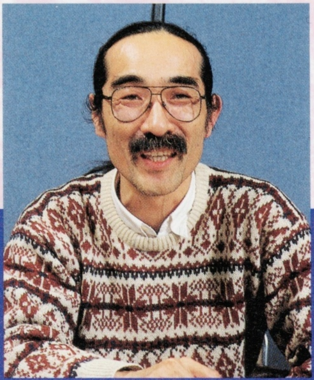


「戦いのリアリティというものを出してみたかったですね。」

ミルドラス＝ガルズという世界を舞台に、壮大な戦史が綴られる『フェーダ』シリーズ。玉木美孝氏とともに世界観を練り上げたプロデューサーの折茂賢司氏に、物語の底辺に流れるものについて尋ねてみた。

1人の兵士から見た戦争

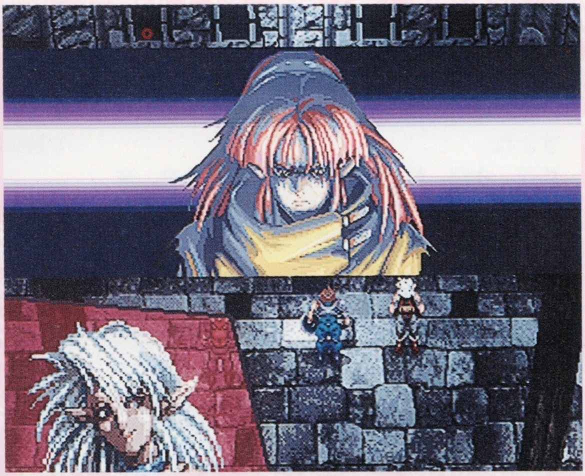
—世界観が相当練り込まれていますよね。
折茂：『フェーダ』っていうゲーム自体が、玉木（美孝氏。シリーズの原案・監督及びグラフィックデザインを担当。）の頭の中にある世界観をそのまま商品化しようということで、延々続いてますから。基本の世界観は中世を舞台にしたRPGみたいな感じですけど、作品中にはキラーサテライトとかも出てきますよね。でもそれが、『フェーダ』の世界観の中にあってどういう位置づけで、どういう動力で空を飛んでて、どういう攻撃を仕掛けてくるか、なんて部分まで細かく考えられているんですよ。
　あと今回は政治的問題だとか、今までできなかったことを、かなりやったんじゃないかなと思っています。
—と言うことは本人の頭の中では、小説を書いてもおかしくないレベルにまででき上がっているんでしょうか？
折茂：玉木は小説を書かない人なんで、ゲームっていう形になってますけど。僕と2人で考えた部分もありますが、基本は玉木の世界観ですね。
—「政治的」というところで言うと、普通のシミュレーションって自分が軍の総大将になるものが多いですよね。でもこの作品では、



㈱マックス・エンターテインメント代表取締役 **折茂 賢司氏**

『フェーダ2』プロデューサー。株式会社クライマックスでメガドライブ版『ランドストーカー』のディレクターを務めた後、株式会社マックス・エンターテインメントを設立。スーパーファミコン版『フェーダ』を製作する。

自分は１人の兵士であって、政治的なこととか戦略的な部分とは関係なく、戦場を歩くじゃないですか。やはり１人の兵士から見た戦争、というのが根底にあるんでしょうか？
折茂：それは当然あります。実は最初、戦略部分と戦術部分の両方をやりたかったんですよ。でも、それだとさすがに処理する情報が膨大になりすぎてしまうんで、戦術部分に絞ったわけです。ただ戦争の大局と言うか、流れがあると感じさせるシナリオやシステム設定にしようってことになりました。例えばゲーム中に登場する司令官も、上層部の意向に沿って動いているみたいな。だからゲームをプレイしていると、そんな戦争の中にあって１兵士として戦う主人公達に感情移入できると思います。あと各国の経済状況とか設定やシナリオに時間をかけて、世界観をカッチリ組んでいるぶん、作り手側の立場としては楽しいんですよ。その世界に小さな部隊を置いたときにどうなるかって考えるのがね。

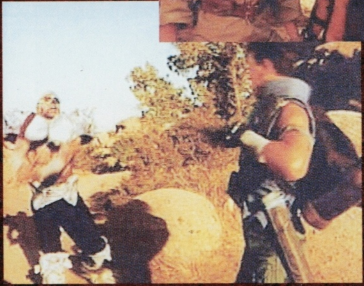


でもさすがに、最後の方は訳分からなくなっちゃって。で、試しにアルバイトの子を呼んで通しでプレイさせてみたんです。そしたらその子が感情移入して遊んでくれまして。システムと物語の面白さがうまくいったかな、っていう気がして嬉しかったです。プログラマーも、自分の作ったゲームに感動してくれて嬉しいと言ってました。

コラム１　オープニングムービー

ホワイト＝サージのメンバーが実写で暴れまくる、あのインパクト抜群のオープニングムービーは何とハリウッドで製作されたもの。アメリカの監督に『フェーダ』の素材を見せたところ、細部まで描き込まれた設定と、自分達には想像もつかない世界観に感銘を受け、乗り気で撮影してくれたとか。「ハリウッドは今、ネタ不足みたいなところがあるらしいんです。CGとか使って凝りに凝りまくって、『フェーダ』を映画化すれば面白いものができると思いますよ」（折茂氏）。確かにこういったタイプの作品は、映画向きかも。『フェーダ』の劇場版が登場する日も近い!?

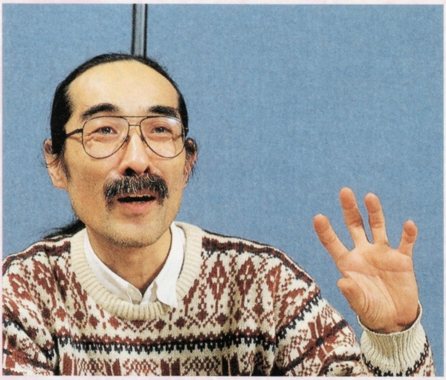
➡ハーベイを始めとした各キャラクターのキャスティングは、ゲーム中のイメージにとても近い



⬅肉弾戦からCGを駆使した魔法戦など、戦闘シーンは迫力満点。映画化されてもおかしくない!?

戦場で生き残るのはシビアなこと……

―ところで難易度的に、今回は結構キツいですよね。
折茂：今回、数値を設定した人がオニで、辛いんですよ。例えば、特定のマップで敵を倒すとまた新たな敵が出てくるところがありますよね。今でこそ出てくる敵は少ないですけど、最初はもっとあったんですよ。倒せば倒すほど辛くなるって感じで。あと、200ダメージを与えてくるところを100くらいにしてよと言っても、180くらいにしかなってなかったり。
―前作は割とサクサク進めますけど、今回は考えないとすぐに戦闘不能になりますよね。



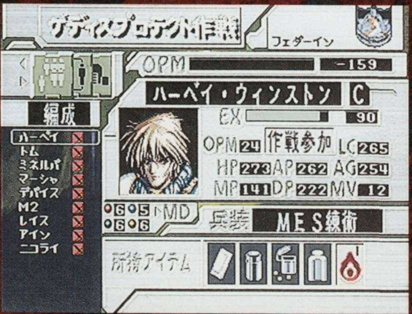
折茂：戦争でいこうっていう作品コンセプトを考えると、これがギリギリのバランスですね。全員で出撃しても半分くらい戦闘不能になってくる状態がいいね、とか。そんな感じで数値を弾き出しています。

リアリティのある戦争、リアリティのある人間性

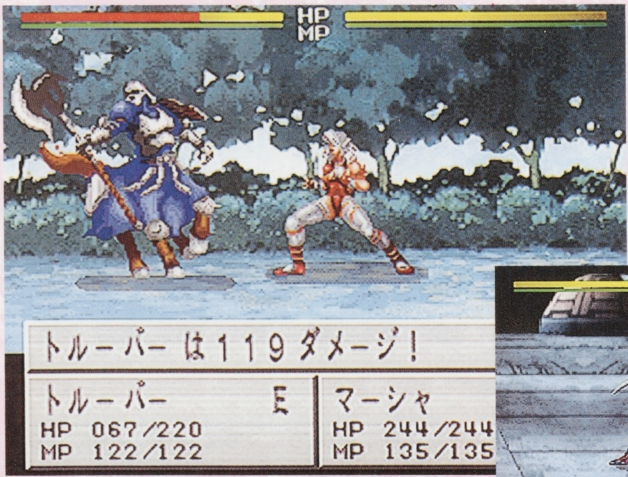
―戦争がテーマということですが、サブタイトルにある「プラトゥーン」と映画の『プラトーン』とは関連性があるんですか？
折茂：それはあるでしょうね。ゲーム中で敵として戦うのも、兵隊ですし。ただ正面切って、正義とか悪とか言っちゃうのは僕も玉木も嫌で。実際は好きで戦ってるヤツなんかいないだろうし。死ぬかもしれないしね。やっぱり巻き込まれて仕方なく戦うとか、そういう戦いのリアリティみたいなものを表現したかったんです。だから、設定を一生懸命作ったっていうのはありますね。そこが他のゲームと違うな、と感じてくれると嬉しいです。
　ただ、少しやりすぎたかなという気持ちもあります。さっき話したように喜んでくれる人もいたけど、逆に戦争っぽさが出て嫌だって人もいたんです。最初のコンセプトが今回は戦争でいこうってことだったんですけど、濃く出すぎたのかもしれませんね。

コラム2 OPM、そして称号

ゲーム中、部隊ポイントがマイナスになっても出撃できるのはなぜ？「部隊ポイントはお金ではないので、別にマイナスになってもいいんです。軍ですから、支給されるぶんは軍が赤字になっても支給されます。ただこの数値は部隊評価みたいなもので、マイナスになると軍からの評価が下がるんです。で、セクションの最後でそれが清算されたときに、称号が1ランク落ちるわけです。」（折茂氏）

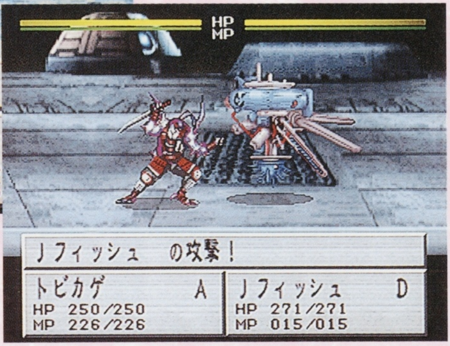


←アイテムを使いまくれば、楽に戦える。でも、やっぱり代償は支払う



⬅中盤以降、マーシャはやたらと強くなる。開発陣の１人が、彼女に肩入れしていたからというのが真相らしい

⬇セクション８は、かなり辛口のマップが続く。それまでプレイヤーが積んできた経験を試すかのようだ



―リアルな戦争を追求したということは、やはりキャラクターの性格付けも人間臭さを出そうとしたんでしょうか？

折茂：前作をプレイしていただくと分かるんですけど、トムなんて元々は孤児で、倒れた兵士から武器を奪ったりして生きてきた子供なんですよ。それが大人になってどうなっているか、というところを考えているので、彼のセリフの一句一句が妙にニヒルだったりするんです。普通のゲームのキャラクター設定から、もう１つ裏があるようなニュアンスになっているかな。その辺が分かってくれると嬉しいです。

―今回、まだ話は完結してない感じで終わってますよね。とりあえずエンディングを迎えた、みたいな。

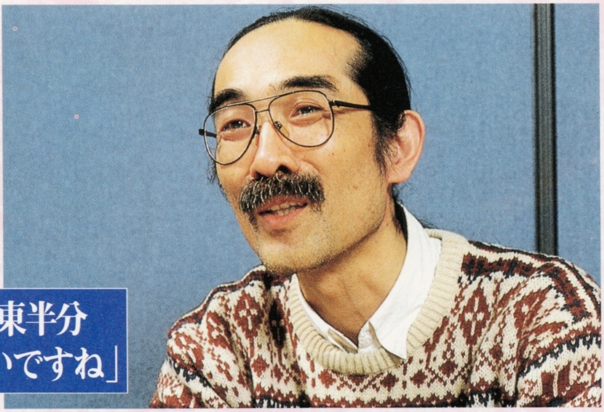
折茂：マップを見ていただくと分かるんですけど、今回は世界の西半分しかやってないんですよ。残りの東半分は、『３』でやりたいと思ってます。

―じゃあ今回はみんな、とりあえず表向きの平和を得るために戦っているという感じですか？

折茂：実際、戦争ってそうだと思うんですよね。とりあえず今回は、ある事件に巻き込まれたホワイト＝サージが、汚名返上のために雇われて、見事クリアして良かったねというところで終わります。話が完結していないんで、ゲーム中のキャラクター達も納得してませんから。「なんだよ、そういう風に終わるかよ」って感じで。まぁ、その後ホワイト＝サージがどうなったのか気になりますけど。

―本日はどうもありがとうございました。

収録：1997年2月21日　株式会社やのまん本社にて



「ミルドラス＝ガルスの東半分の物語は『3』でやりたいですね」

フェーダ インサイドストーリー

遊撃の地平線

作：脇野佳昭「FEDA」オリジナル・シナリオ
画：玉木美孝「FEDA」原案・監督

偉大なるバルフォモーリア帝国の息子たち！
スクーデリアの市民の諸君！
私はこの新たな歴史の始まりという良き日を
諸君と迎えられた事を誇りに思う。
苦難と屈辱の歴史は終わりを告げたのだ。
おめでとう、諸君、我々は忌まわしい歴史に
勝利したのだ。
永遠の悪夢？千年もの戦争だと！
邪悪な階層は、なんという愚かで空しい時間
を創造したのであろうか！
その者たちに産み出されたこの血で血を洗う
戦争は歴史にとって、
市民諸君にとって退屈すぎる長い悲劇であっ
たのだ。
我々は、二度とあのような魔の刻を演じては
ならない。
そのためにも愚かな下賤な大衆は、わが偉大
なるバルフォモーリア帝国と市民諸君に帰依
させなければならないのだ。
そのためには総督であるこの私、コバルト・
アクセレイセスは
一命を投げうつことを神々と市民諸君に誓う
ものである!!

バルフォモーリア帝国
スクーデリア統治区総督
コバルト・アクセレイセス
就任演説より抜粋

新創世紀三年　スクーデリア大陸　某野営地

起きたてのくすぐったいような日差しが、彼女の頬をつついていた。ろくに兵装を外さず横たわっていたその二十三、四歳に見える女、ロイス・ヘッグマイヤーはゆっくりと身を起こし、傷痕だらけだがやけに白い手で目をこすった。辺りを見回して自分の小隊に異状のないことを確認すると寝ぼけたまま、のろのろとした動きで傍らにあるプロテクターと彼女の得物を引き寄せた。まだ覚めきらない眠気に身を任せ心地よい朝の喧噪を肌で感じ、生きて朝を迎えたことにほっと息をついた。

その静寂を小さな炎が破った。えっ、ウイ

ザードユニット！敵襲？ロイスは素早く反応して立ち上がろうとしたその瞬間を、ダミ声の大きな怒鳴り声が止めた。

「てめえ、小僧またやりやがったな！トム、出てきやがれ！今日という今日は許さねえ」

怒鳴り声は、小隊の副長アイン・マクドガルというウルフリングだ。その声が敵襲に身構えた小隊の緊張を解いた。どうやら部隊の調達係でもある少年トムが、爆念系の魔法をしくじってアインにとばっちりをくわせたようだ。ウルフ顔の左頬にわずかなコゲができている。

トムはアルシデア族という回復呪法を得意とする種族なのだが、攻撃的な魔法に異常な興味を持ち、コソコソ隠れて修練しては、かわいげのある暴発を繰り返している。ケガ人が出るほどのことはないが、アインに認めてもらいたい一心でトム少年は必ずこの副長の周辺に、炎やかまいたちを起こそうとするのだ。必然的にアインに命中することが多くなるから始末が悪い。

だが、小隊の連中はいつもニヤニヤこの光景を眺めている。

「アイン、お戯れも程々にしといてよね、十日ぶりの待機睡眠だったのよ、あたしたちはアナタみたいにバケ者みたいな体力なわけじゃないんですから……」と声をかけてから、ロイスは待機睡眠とは言いながら、半ば戦闘装備で寝ていた自分のなりを見て思わず自嘲気味に笑ってしまった。

「しょうがないか、戦場で生きているんだもんね、あたしも……」己の境遇を呪うよりも、その自嘲的な狡猾さの中にしか自分の身の置き所を見つけられなかったことを思うと、腹の底からおかしくなってくる。気が変にならないように笑うしかなかった。それで心の平衡を保っていることだけは、なんとなく自覚していた。

昨日まで戦場だったその野営地は優しすぎるくらい穏やかな空気をたたえていた。

戦場……世界全体を覆った千年もの戦火が消えたのは、つい数年前のことであった。スノッブな王侯貴族よりも貪欲な「戦争」という名の悪魔は、千年近くも飽食を続けた。それでも飽き足らずにこのスクーデリアでは、まだ戦火のすえた残り香が漂っていた。

その硝煙と血煙の中にロイスもアインもトムもいた。それが第三遊撃部隊だ。正式呼称、アルカディア解放軍二一独立連隊第三特殊遊撃部隊、彼らが所属している部隊である。遊撃部隊の活動範囲は、アルカディア解放軍の中では以下のように定義されている。

《重要拠点における破壊工作》《ゲリラ戦による戦線の撹乱》《要人の警護》《本体作戦における先鋒及び作戦の収拾》《敵要人の暗殺》…………などが列挙されている。というものの、遊撃部隊は解放軍の「便利屋傭兵部隊」として、あらゆる戦闘活動に従事しているのが現実だった。

昨日までの十日間でもそうであった。スクーデリア大陸西部戦線において、敵敗残兵によるさる町への波状攻撃が続き、解放軍の守備隊が危機となるや、借り出されて不眠不休の守備戦、敵ゲリラの一掃を押しつけられている。

エキスパート、プロ集団とおだてられてはいたが、たった十人足らずの形ばかりの小隊が生命を限りなく危機に晒しながら、二、三個旅団の戦果の強要を余儀なくされ、結果二週間ほどしか喰えないわずかな給金を受け取るだけだった。ハードワークとは裏腹に小隊内で捕虜を出しても本隊に救いは求められず、自らで処理しなければならない独立部隊、それが第三遊撃部隊である。

とりもなおさずこれが、解放軍の脆弱な組織の現状であり、安かろう強かろうの遊撃部隊にかかる期待は大きかった。アルカディア解放運動という民族解放のイデオロギーだけでは、とても強大な敵には立ち向かえるもの

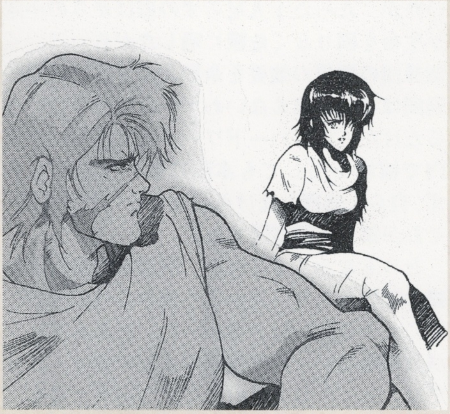
ではない。

「おっちゃん、そんなに怒るなよ。オイラだって解放軍の役に立とうと思ってこうして炎が起こせる術を練習しているんだぜ」トムと呼ばれた、はしっこい少年は、二メジャー(一メジャー＝一メートルと換算)もあるウルフ顔の大男アインに追いかけまわされながら、叫んでいる。

「なにが解放軍のためにだ！ガキが何もわからねえくせしやがって、ほざいてるんじゃねえぞ」

「朝からそんなに怒るなって、クールにいこうぜクールにさ！」トムは十人ほどが、思い思いに横たわっている天幕もないこの野営地に背を向けて、今回の戦闘でチャペルと主である神の代弁者を失った壊れかけの教会の方へ逃げ去っていった。

「バカ野郎、帝国の連中に捕まるぞ」なおもアインは、トムを追っていった。今朝は、かなりしつこい。そんなバカ騒ぎも昨日までの激烈な戦闘を思えばこそのレクリエーションであって、あたりに帝国の敗残兵がいないのはここにいる誰もが承知していた。だから、兵士たちは休息を貪っていた。誰もが知っているからだ。今度はいつこんなノンキな朝を迎えられるのか？誰がそれを保証してくれるのか？



帝国軍か……　ロイスは解放軍が戦っている敵をつぶやくと、いつもの見慣れたアインとトムの戯れを遠くに見ながら、もう一度横になった。覚めてしまった身体に貼り付いているアンダーウエアに違和感を感じ始めたが、構わずにいた。そして体を休めることが先決だ、と自分に無理矢理言い聞かせた。「女」が頭によぎり気恥ずかしくなると、この傭兵小隊の隊長であるブライアン・ステルバートにおずおずと目をやってみた。

彼もまた他の兵士と同様に騒ぎには目もくれず、じっと一点を刮目していた。彼女の視線も気づいていないようだった。ロイスは一人で勝手に胸をなで下ろした。なぜそんなことをしたのかは、わからなかったが……

「ねえロイス、ちょっといいかな」ビクッとした彼女が上体を跳ね起こすと、いつの間にかトムが傍らに座っていた。

トムは、アルシデアの子供が見せる特有のいたずらっぽい笑みを浮かべ、ロイスに向かっている。今までのアインとのやりとりも何事もなかったように…

「アイン、アインはどうしたの？」

「さあ、オイラも遊んでやるの疲れちまってさ」と、トム。なまいきに後ろも振り返らずに親指で後ろを指して答えた。

彼女は苦笑いしながら、少年が指さした方向を目で追った。アインが気が触れたかのように、ものすごい勢いであさっての方向へダッシュしていた。その鼻先には、半透明の布のようなモノがひらひらしていた。

「やったのね……あなた……」彼女はこのしたたかな少年にあきれていた。

幻影誘導呪術を使った、「デコイ」……。アインは、事前に何かしらの幻覚薬を嗅がされていたはずである。トムは逃げる最中に物陰に隠れ、その一瞬にアインに術を発動させ、

デコイ（実際は紙でも棒切れでもよいのだが……）を飛ばした。今、アインが追っている風に舞う布切れは、アインにとっては、恐怖にひきつって逃げまどうトムに見えているはずなのだ。

ゲリラ戦で、野営地を襲撃する際にしばしば見られる作戦であるが、この場合のデコイは低級な呪術で、アルシデアの子供たちが遊びで使うようなモノであり、普段のアインなら、絶対にひっかけられないテの術なのだが、部隊の誰かとグルになってアインの寝込みを襲ったのだろう。おもしろいほど簡単に術に陥り幻覚へ誘導されている。さすがのアインが、である……。オフに入った部隊ならどこでも行われる「たちの悪いお遊び」ではあるのだが。

「あのさ、前から聞こうと思ってたんだけどさ、アルカディア解放軍て、軍隊じゃないんだろ？ロイスは解放軍にずっといたらしいから知っているかと思ってさ」

「えっ？」唐突なトムの問いにロイスはふいをつかれた格好になったが、それでも彼女は、寝癖のついた髪をなでつけながら話し始めた。

「なぜ、急にそんなことを聞きたがるのか分からないけど、いい機会だからアルカディア解放軍が何かを、知っている範囲で教えてあげる……」

トムもロイスが身を起こしたので、居住まいを正した。

「よかった、ロイスねえちゃんはくそまじめだから、ちゃんと教えてくれると思ったんだ」一言、余計なセリフをはくことも忘れなかったが……

「どこから話せば、いいかな……ミレニアム＝ナイトメア戦役は、どうして起こったか知っているわね？」　したたかとはいえ子供にくそまじめと言われ、やりにくそうであったが、彼女はこの地で起こっている解放運動について語り出した。

千年戦争と呼ばれたミニアム＝ナイトメア戦役は、ヒューマン族を中心とする一部の資産階級の謀略が、引き金になった……とされている。

教皇の後継者問題解決に積極的に介入した資産者階級は、強引に「新教皇」担ぎ上げ、「王侯派」と呼ばれたドラゴニュート族の国家などに対して、聖戦の名の下に帝国主義的侵略戦争を仕掛けたのである。ダミー教皇を担ぎ上げた枢軸国はダイアデム同盟軍と名乗り、宗教戦争を拡大させていった。

これに対して、王侯派の国家は緩やかな協定により連合軍を形成、同盟軍の侵略に対して防戦した。しかし、形ばかりとはいえ教皇の正当性を旗印に襲いかかるダイアデム同盟軍の勢いを止める術を、貴族サロンとまで言われた連合首脳に求めようもなかった。

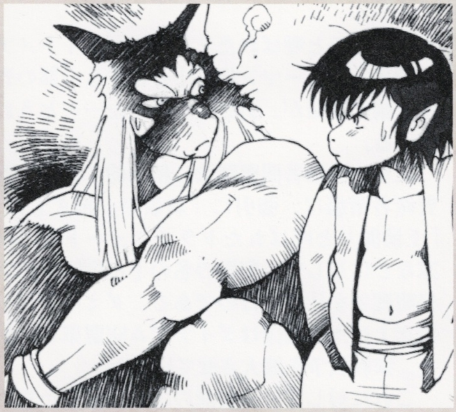
だが、有史上のあらゆる聖戦がそうであったように、ダイアデム同盟の標榜した「教皇のための聖戦」も目標を失っていった。領地の拡大だけが求められ、戦線は延びきってしまい、それにつれて戦局は混迷し、いたずらに年月だけを重ねていった……

「……つまりは、戦争のための戦争になった訳よ。文献によると、二百年とか三百年も、行ったり来たりのだらけた戦闘をしていたらしいよ。今とは比べものにならない位のんびりしていたらしいけどね……」

ふいに太い声がかぶさってきた。

「文献じゃそうかもしれんが、やってる方は必死だぜ、だからこそハタから見てると戦争なんて言葉を聞くとマヌケなんだ……いつの時代だって殺し合いなんざ利口がやることじゃねえ」いつのまにか、アインがトムの背後に立っていた。トムの頭をこづきながら、車座になるような位置に腰を下ろし、

「おもしろそうな話をしてるじゃねえか、オレも混ぜろや」と言うと一息ついた。



「おっちゃんは、話を混ぜっ返すからダメだい」トムは口をとがらせた。デコイの布切れを追跡させていたことにはあえて触れないようにしていた。だが、トムは内心ほくそ笑んでいた。アインのおっちゃんは幻覚を見せられたことに腹を立てるよりも、バツの悪さを感じているハズだ……爆念魔法の失敗放火の件にも触れてこないし……

「そう言うな、トム、な、ロイスも構わんだろ？　オレも聞いておきたいんだ、アンタと解放軍の覚悟をな」なぜか真剣な態度のアインの頬は、やっぱりトムの爆念波で少し焦げていた。傷痕を作るのを最大の恥とする敏捷性がウリのこのウルフリングの頬のコゲ痕は、あまりにも不似合いであった。

ロイスは今にも吹き出しそうになるのを必死でこらえながら、話を続けた。

「千年戦争で話が脱線していたわね……」ここで笑ったら殺される……と思うとますます笑いがこみ上げてきそうになる。目をやるとトムもこらえていた。

「膠着した戦局、疲弊した民衆、荒廃した大地……長期化した戦争が数百年に達した頃、バルフォモーリアという一大勢力が、それこそ彗星のごとく、メシアのごとく台頭してきたのね……彼らが掲げた『戦争のない共和制の未来』、その言葉に民衆は酔っていったのよ。何代も継いだ戦争の暮らしに飽きてね……」

トムはロイスの顔に穴があくほどにらみつけて、長い退屈な話を黙りこくって聞いていた。アインは聞いているのか、遠くを見つめている。時々耳がピクッと動いている。初年兵の当番がコーヒーを配っていた。

ロイスはトムから視線を外すと目で合図して、給仕を要求した。アインとトムもそれにならった。

「不精しねえで、てめえで取りに行け！」アインは座ったままトムを片手でつかみあげて立たせると、尻を軽く叩いた。トムはめずらしく文句も言わず大人しく従って給仕兵のもとまで走った。

トムは一年ほど前に、帝国の治安執行によって、家族と同胞の多くを失った。姉と二人きりで銃火の下で生きている。本来なら何も考えずに、野山を駆け回っている年齢のはずである。それが何の因果か、自分たちの全てを焼き尽くした戦争のど真ん中で生きている。姉のエリスは、遊撃部隊の後方支援ユニットとして前線に出撃もするし、トムも部隊の雑用をこなしている。

なんて不憫な……給仕兵と話しているトムの背中を見つめていたロイスは不意にそう思った。こんな子供が……胸から搾り出され

るような涙が出るほど、せつなく感じた。だが、それでもこの少年は強く生きている。同情とは無縁に、自らの力でだ。それがスクーデリアでの現実だった。少年も、あたしも……

いそいそと戻ってきたトムの手から冷めかかったコーヒーを受け取った彼女は、一口すると苦々しい顔で再び口を開いた。

「前の大戦を収めたバルフォモーリアというのは、グルナレイム族とドラゴニュート族が中心になって創った勢力だというのは知っているわね？」

「なんでも、きょうわとかいう階級を越えた平和の世の中を創ろうって、言い出したんだろ。あいつら、最初は共和国って言っていたのに、いつのまにか帝国だ、とか言い出したんだろ」

「おう、トム、ガキのくせにわかってんじゃないか！　バルフォモーリア共和国を知ってりゃあ上等だぜ、ダテに苦労してねえな」

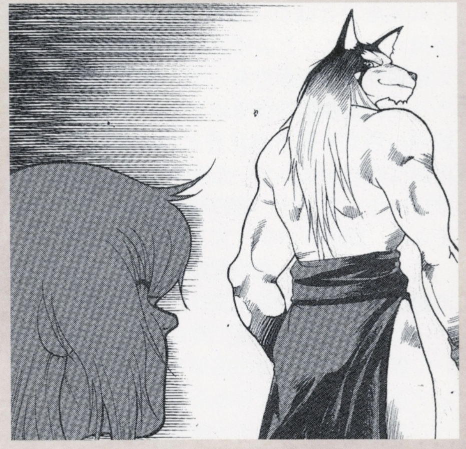
アインがうれしそうに感心している。

「それがね、戦争を終わらせるアセリが先に立ってしまって、元老院の力による支配が始まることに、民衆は気づかなかったのよ。だから、各国が調印していった終戦条約は、自分たちの首を絞める結果になることになったんだ……アンデラ・バルザークの忠告を聞かずにね……」

野営地に降り注ぐ弱々しい陽の光が、やがて熱を含み兵士達の肌にわずかずつ刺激を与えている。青空はそこが戦場であることを忘れているかのごとく優しく微笑んでいる…確かに、そこは戦争の虜達にとっては、吐き気のするほど穏やかすぎる空気をたたえている。

平和すぎるのも、きっとこの男達にとっては落ち着かない時間なんだろう…ロイスはアインの目をまじまじとみつめた。吸い込まれそうな澄んだ目……

だが、どんなにふざけていてもこの男の目は笑わない。この男は平和になったらどうし



て生きていくのだろう？戦うために生きている？手段と目的をはき違えているんだ、この男は……そしてブライアンも？アルカディアズムのアジテーションに使いそうな表現で、ロイスはいらぬ心配をしていた。

くだらない感傷だ…アイン達への詮索を軟弱という言葉を使ってかき消した。

平和になったら考えればいい……今はそれでいいんだ。

千年戦争の晩年……、前一一七年に建国されたバルフォモーリア共和国は、強大な軍事力と巧みな政略により次々と傘下を増やし吸収し、ミルドラス＝ガルズを我が掌中にせんとしていった。やがて、アメとムチによって全土の半数以上を勢力下に置くと、一大帝国としてミレニアム＝ナイトメア戦役の終結を宣言することになる。

「……バルザーク師は当時、新生バルフォモーリア帝国の中枢であった元老院のメンバーの一人だったのよ。支配階級であるドラゴミュートであるにも関わらず、そこで帝国の強引な…地上の征服とでも言えるその統治を声高に非難しはじめた……」

元老院は、戦後復興を盾に次々と特別法令を全土に強制していった。それは人種政策な

ど共和政治とはかけ離れたモノであったが、市民＝シチズンとよばれる層や資本家にとって歓迎すべき福音であった。特に人種政策をうたった治安維持法令はヒューマン族と旧同盟軍の残党を戦争責任者と糾弾することで、市民にわだかまっていた戦争への怨嗟感の捌け口に仕立て上げ、他の特別法令への不満をそらし、民意のバランスどりに利用した。

これに対して、戦争難民の救済、市民階級の撤廃を強行に主張し続けたアンデラ・バルザークは元老院と離反、野に下り、民衆を率いて各地で民衆の真の解放を唱ったアルカディア運動を展開しはじめた。

この地スクーデリア大陸でも帝国による統治が開始され、統治区総督コバルト・アクセレイセスによる「圧政」がハバをきかせていた。本土に増やして徹底された統治政策により近代化が急がれ、それにつれて人種隔離や軍事強化が行われていった。帝国統治のヒナ型として選ばれたのが、スクーデリアだったからである。そして、その統治に歯止めをかけるべく、新元号の施行される数年前から、アンデラはアルカディア運動の活動拠点をこの地に移していた。

「そのアルカディアズムに同調して、民族や人種にこだわらない世の中を造るための戦いを始めたのが人々の活動が解放運動であり、解放軍なのよ。」

「ちょっと待った、それだよ、ロイス、オレがアンタに聞きたかったのはよ。とどのつまり、バルザークというお飾りの旗印で解放運動をおっぱじめたタカ派の連中が、このままの法令じゃウマくねえとふんだ資本家連中と組んで造り上げたのが解放軍だろ。その上、なんだかんだで殺し合いをなさっているって言うんじゃあよ、それこそ本末転倒じゃねえか？」今まで黙っていたアインが意地の悪そうな顔で突っ込んできた。不意をつかれたロイスが、ひるんだ。

「ちょっと待ってよ。オイラがロイスに聞いているんだよ。あ～あ、だからおっちゃんと話しなんかしたくなかったんだ。ん～、でもさ、確かに解放軍が戦争に勝ったらその後はどうなるんだろう……」

トムのブーイングをロイスがさえぎった。

「質の問題よ、アイン。トムも聞いて。解放軍の戦闘は殺戮が直接の目的ではないわ。町や村の奪還が主だった作戦だし、帝国軍の戦力を減らせば、後は政治が穏便に解決するはずよ。少なくともここまでの命令でもそうだったはずだし、これからもそのはずよ。あなたがやりすぎない限りね…」ロイスは首筋に嫌な汗をかいていることに気がついたが、言葉を次いだ。

「スクーデリアで治安執行という名目でいくつの街や集落が、帝国軍に蹂躙されたか知っているでしょ？」ロイスは彼女の首筋の汗が、起き出した太陽のせいでなくアインやトムの指摘による冷や汗だと気がついた。

「それだけじゃ答えにならねえぜ。やられたらやり返す、それだったらまだ納得できる話だ。だったら、解放軍もそう言えばいい。だがな、平和だの理想だのとごたごた理屈をつけて戦うのが、オレは気にくわねえって言ってるんだ。やっていることは帝国と同じだからな。それにしてはやり方が甘いがな。」

「イデオロギー以前の感情的な問題であることは認めるわ。少なくともアタシの中ではね。でもね、非戦闘員が数多く大地に屍を晒していることは現実だし、コバルトの企みが統治を越えた支配であることが明白な以上、アタシはスクーデリアとヒューマン族の誇りと自分の正義のために戦う……二元論的な、いいか悪いかじゃなくてね」

誰しもがひどく無駄な議論であることは知っていた。有史以来、民衆は民衆同士の戦乱を繰り返し、聖戦や正義の戦いという名目で自らの正当性や良心を慰めてきたし、戦うだけでは何も生まれないなどと言う不毛な議論も数限りなく繰り返されている。そこに正解

も真実も見いだせやしないのに……
　戦争が生み出した技術が人々に恩恵を与え、競争心が民を成長させるとでも言う以外に、戦争という言葉の存在を認める方法がないのかも知れない。この二人も、この野営にいる第三遊撃部隊の連中も、少年トムでさえもそんなことは知っていた。そうでも思わなければ彼らは自分自身を見失っていただろう。
　まったく、くだらねえ話しにしちまった。アインは後悔していた。彼は戦争屋に専念し続けることを自ら課してきた。そのことが、浴びるほど血煙をかぶり続け、地面が隠れるほどの屍を踏み越えても、正気を保って生き抜いてこれた秘訣と自信だった。それがちょっと、この娘をからかってやろうと思ったらトンでもねえ青くせえ話しになっちまって……コイツこういうことに関してはシャレですまねえからな……と
　その娘　ロイスはすっかり考え込んでしまっている。どうしたもんか？ウルフリングの大男は、娘の顔をのぞき込んで意を決して言い放った。
「結論は曖昧でいいんじゃねえのか、ロイス。しょせんイデオロギーなんてのは、いつでも行動の後からついてくるもんだ。解放軍のことはわからんが、オレ達はそれでいいじゃねえか、目の前にある敵をブッ倒していれば、明日が来るんだからよ。生き抜くことが模索するってことだ」アインは照れくさそうに立ち上がり、大あくびをした。
　ロイスの表情が少し晴れたようだった。
「さて、ちょっくら散歩でもするか、トム、おめえも来い。あー、ロイス邪魔したな。それからよ、あんまり真面目になるなよ。戦場のド真ん中であまり堅いこと考えるな、命を落とすぜ。ウチんトコで真面目になるのはブライアンだけで充分だ」
「ありがとう、アイン。あなたは、たまに真面目になってね。昨日の作戦でも調子にのって、こちらが利用する予定だった帝国の武器庫を跡形もなくふっとばしたんですからね」
「ぬかせ」アインは笑いながら、トムの首根っこを掴んで大股で歩きだした。ロイスも立ち上がってアインとトムを見送ると、もう一度上気した顔で同じヒューマン族である隊長に目線を移した。
　ブライアンは相変わらず身じろぎひとつせずに空を見つめている。
　この人はどういうつもりで解放軍に加わっているんだろう？ロイスは無性にそのことが聞きたくなった。
　その途端ブライアンが激しく上体を弾ませた。ロイスは驚いてへたりこんだ。
「敵襲だ！」まだ姿の見えない敵兵のわずかな気配に気付いたブライアンが低い声で言うや否や、部隊全員もすでに身を起こしていた。ロイスも反射的に装備をつけ終わっていた。
「来るぞ、ロイス、いけるか？」ブライアンは不敵な笑顔で声をかけてきた。
「アイ・サー、もちろん」こう答えた彼女は身構えながら、いつかきっと今は見えない地平線の向こうが見えるような確信を感じていた。

STAFF

Publisher	坂本 健
Project Manager	倉田 学
Producer	小澤 洋介
	石川 紗由美
	高橋 信太郎
Project Staff	森 思朗
	高山 正寛
	寺山 みずほ
	磯部 智寿
Design	藤井 康正(ハーブ・スタジオ)
	岩中 伸二(ハーブ・スタジオ)
Editorial Staff	株式会社レッカ社
Thanks	井上 淳一

FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON

フェーダ2 ~ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン~ 公式ガイドブック

1997年4月25日 初版第一刷 発行

発行者:株式会社メディアファクトリー
郵便番号/104-01
住所/東京都中央区銀座8-4-17
印刷・製本:大日本印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けております。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)著作権および出版社に対して文書による承諾を得ずに、いかなる方法も無断で複写、複製することを禁じます。
「じゅげむ」はリクルートの登録商標です。

●定価はカバーに表示してあります。
ISBN 4-88991-433-1 C0076 1997,Printed in Japan
●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
●ゲームの内容に関するご質問はお答えできませんのでご了承ください。

●"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©1997 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT ©1997 MEDIA FACTORY

ISBN4-88991-433-1

C0076 ¥900E

9784889914337

1920076009006

フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～
公式ガイドブック

©1997 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
定価：本体900円(税別)

ISBN4-88991-433-1
C0076 ¥900E
9784889914337
1920076009006

フェーダ2～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～
公式ガイドブック

©1997 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
定価：本体900円（税別）

じゅげむBOOKS PlayStation
フェーダ2～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～ 公式ガイドブック
じゅげむ編集部 編
MEDIA FACTORY

PlayStation
じゅげむBOOKS
YANOMAN GAMES

FEDA 2
WHITE SURGE the PLATOON

公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道

●

じゅげむ編集部 編

フェーダ2〜ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン〜

公式ガイドブック

©1997 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT
"PS logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
定価：本体900円(税別)

じゅげむBOOKS PlayStation

フェーダ2〜ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン〜 公式ガイドブック

じゅげむ編集部 編

MEDIA FACTORY

PlayStation

じゅげむBOOKS

YANOMAN GAMES

FEDA 2
WHITE SURGE the PLATOON
公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道

じゅげむ編集部 編

全ミッション完全解析
兵装・ユニット・アイテムデータ
設定資料＆原画集／『フェーダ』エピソード小説
E.T.C.……
『フェーダ2』の真実が見えてくる！

©1997 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEDIA FACTORY メディアファクトリー
定価：本体900円(税別)

じゅげむ編集部 編

MEDIA FACTORY

『フェーダーイン』最速獲得への道

全マップ・最終ボス攻略指南
重厚な物語＆世界設定、フェーダ・エピソード小説etc.……

徹底解析作戦"始動"

じゅげむ編集部 編